昭和63年4月1日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第7号通巻44号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

250YEN

ファミコン必勝本

ドラゴンクエストIII

そして伝説へ…

情報満載

1 ゲームをはじめたキミにも役立つ最新情報!!

2 ドラクエ終了者のためのドラクエIIIマスターズクラブ発足!!



信長の野望／独眼竜政宗／武田信玄

シミュレーションゲーム総力紹介

コナミゲーム特集　魂斗羅／エキサイティングサッカー／鉄腕アトム(必勝テク道場)

★最新ゲーム徹底紹介　ディープダンジョン3／キャプテン翼／ビーバップハイスクール／アスピック／砂漠の狐／熱血高校ドッジボール部／ベスト9プロ野球スペシャル★好評連載　ウィザードリィ友の会／PCエンジンクラブ

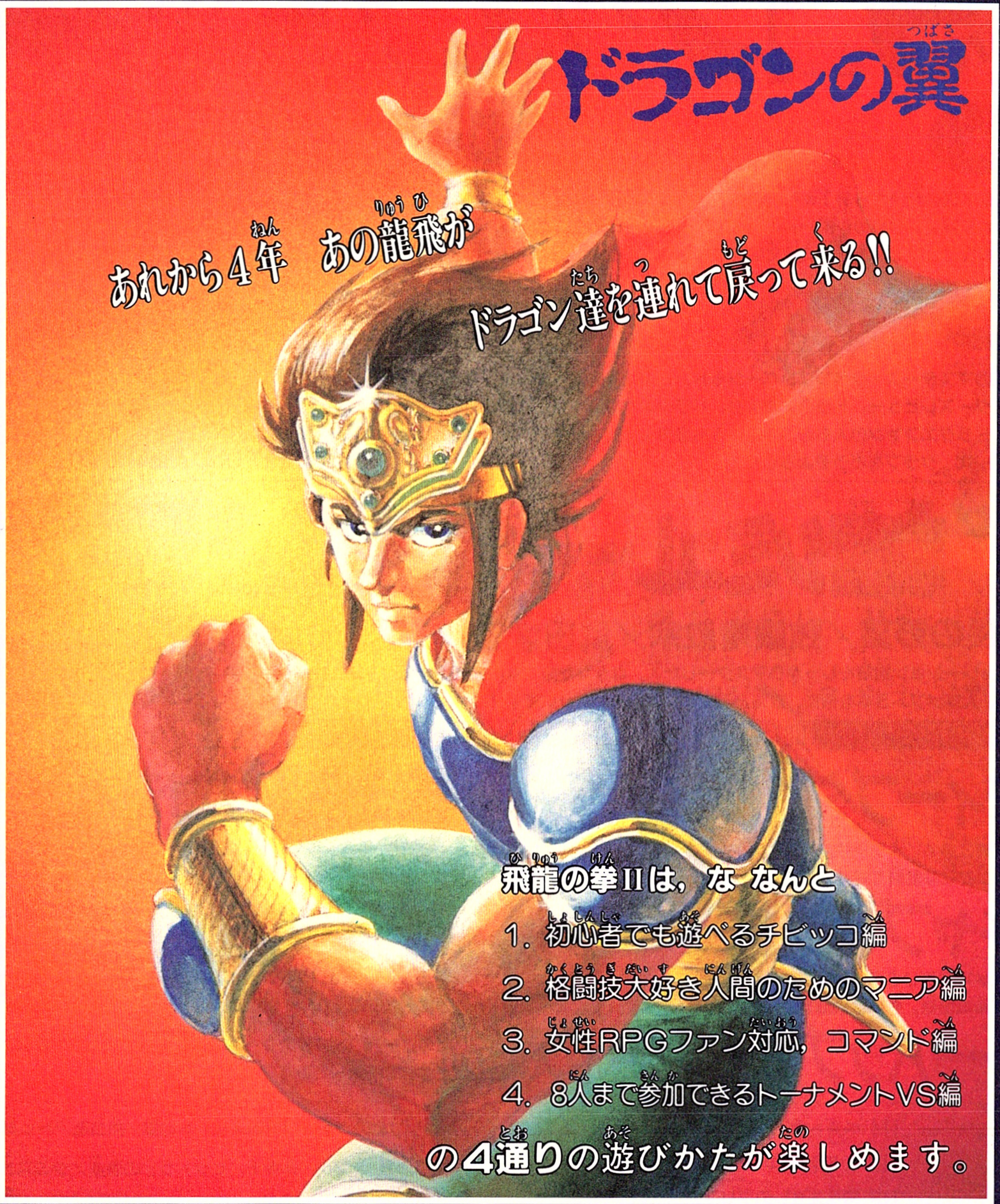
1988 Vol.7

4月1日号


ファミリーコンピュータ用カセット
GREAT TANK
グレートタンク
戦慄の新登場
5月下旬発売予定
驚異のスーパーグラフィック
1944年ノルマンディー
史上最強の作戦が始動する
目を見張る戦闘の数々
ヨーロッパ戦線終結間近。
ノルマンディーに先行上陸した
果敢な戦士グレートタンク。
戦うためのファミコンゲーム
ファイティングゴルフ
FIGHTING GOLF
希望小売価格 5,500円
OUT 2 190Y PAR 3
WIND 3M
好評発売中
TOTAL EVEN
TEE GROUND
CLUB 1I
8.4Y
SNK
切り返し画面の大迫力!
ナッソーゲームで熱くなる!
4人プレイ可能
キャラのガッツポーズやVサイン
練習モードで打ちっぱなし
豪快なショットでグングン飛んで行くボール…。一瞬、画面が切り変わりボールがフェアウェイめがけて飛び込んでくる。
まるでテレビのゴルフ中継のような臨場感が楽しめる。
ファイティングゴルフだけの迫力ショット!!
今、いちばん新しい情報が聞ける テレホンサービス 東京(03)865-4791/大阪(06)338-2570
©1988 SNK ELECTRONICS CORP.
SNK
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06-338-8188 FAX(06)338-7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433 FAX(03)865-9437
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
〈ご注意〉違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。

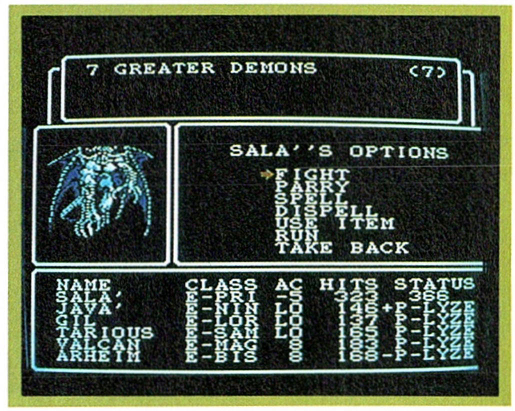
飛龍の拳II

4月発売予定



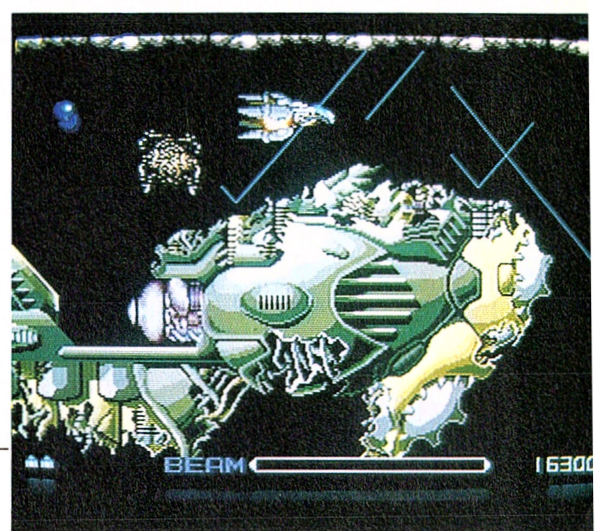
株式会社カルチャーブレーン　〒124　東京都葛飾区宝町2-30-16
TEL　03(695)3513

ドラゴンクエストIII 好評大特集



7 GREATER DEMONS (7)
SALA''S OPTIONS
FIGHT
PARRY
SPELL
DISPELL
USE ITEM
RUN
TAKE BACK
NAME CLASS AC HITS STATUS
SALA' E-PRI -5 323 366
JAVA' E-NIN LO 146+P-LYZE
GIL E-LOR LO 137 P-LYZE
TARIOUS E-SAM LO 165 P-LYZE
VALCAN E-MAG 8 183 P-LYZE
ARHEIM E-BIS 8 168-P-LYZE

ゲーム別さくいん

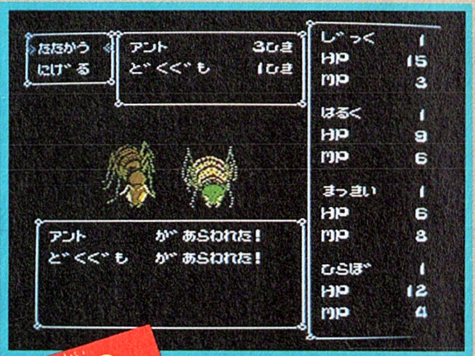


BEAM

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

涙の卒業式から笑顔の入学式へ。別れと出会いのシーズンです。初めて会った友達でも、ゲームの話をすればすぐに仲間になれそうだ。情報は必勝本で！



今回の注目ソフト

根強いファンを持つ「ディープダンジョン」。第3弾も順調に票をのばし、いよいよ第4位。TOP1に迫るか!?

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.6のアンケート・ハガキより

TOP 30

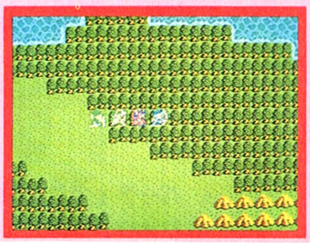
「ドラクエIII」の発売日は毎週日曜日に決まったけど、1日も早く希望者全員の手に渡るといいね。「ほしいソフト」としてのポイントが低くなった分だけ、「ドラクエIII」を手にした人がふえたってことだよね。ところで、日本の歴史もののシミュレーションゲームの先がけとして、いよいよ「信長の野望」が発売された。今後の動きが楽しみだね。



DQIIIに迫る信長と翼！はたして王座はいつ崩れるか

発売後約2ヵ月、ドラクエIII熱も少しずつさめてきた。が、まだ買えない人もいるらしく人気はいぜんとしてNo.1。それに続く上位陣は安泰。信長、翼ともに得点をのばしドラクエIIIに迫る勢い。はたして長期にわたった王座をくずすのは誰か？ディープIIIがブランド人気でぐんぐん順位を上げ、政宗は安定。下位には大きな順位の変動。双截龍が久々の本格格闘アクションとして躍進しクロマティがハチマキをしたスーパーリアルががんばった。クラシックもナムコの力で初登場でランク外からトップ10入り。

（目駄松）



順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストIII	エニックス	269
2	2	信長の野望 全国版	光栄	187
3	3	キャプテン翼	テクモ	109
4	7	ディープダンジョンIII	スクウェア	103
5	4	独眼竜政宗	ナムコ	98
6	5	ビーバップハイスクール	データイースト	80
7	30	双截龍	テクノスジャパン	63
8	24	スーパーリアルベースボール'88	バップ	55
9	8	武田信玄	ホット・ビィ	45
10	—	ナムコクラシック	ナムコ	43

順位	前回	ソフト名	メーカー
11	—	ファイティングゴルフ	SNK
12	—	フリートコマンダー	アスキー
13	—	ワードナの森	タイトー
14	14	めぞん一刻	ボーステック
15	19	1943	カプコン
16	—	不動明王伝	タイトー
17	—	プレデター	パック・イン・ビデオ
18	18	釣りキチ三平	ビクター音楽産業
19	—	飛龍の拳2	カルチャーブレーン
20	—	3Dホットラリー	任天堂
21	25	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	シンセイ・バンダイ
22	16	ウィザードリィ	アスキー
23	—	忍者くん 阿修羅の章	ユービーエル
24	9	アルカノイド2	タイトー
25	—	ファミコン探偵倶楽部	任天堂
26	21	魂斗羅	コナミ
27	—	Might and Magic	学研
28	—	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ
29	11	鉄腕アトム	コナミ
30	17	ナゾラーランド第3号	サン電子

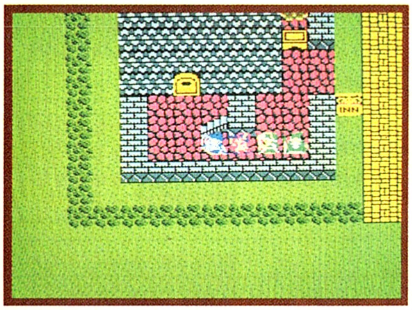
●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に3点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

ドラゴンクエストⅢと発売日をズラして発売するゲームが多いので、比較的旧作が目立ちます。触らぬ神に丹波哲郎、待てば海路の日向小次郎の、新作不足の春のソフト模様です。

ドラクエⅢや松本亨〜みたいな大人も狂うハイブローなゲーム。仮面ライダー〜やドナルド〜みたいなビギナー寄りのゲーム。そんな2つの色分けも、くっきりって感じですね。

さて次号。マイク・タイソン来日と、任天堂の再プロモーションで「パンチアウト」の再浮上なるか？（ヒラ坊）



Ⅲ人気に影響されて、Ⅰ・Ⅱも着実に売り上げを伸ばした「ドラゴンクエスト」。この傾向はいつまで続くことやら。他のソフトもガンバってほしいなぁっと

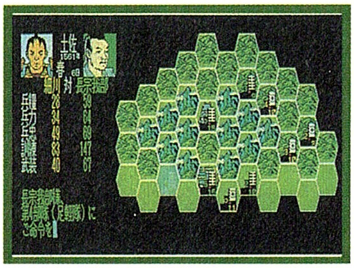
	前回		
1	3	ドラゴンクエストⅢ	エニックス
2	—	エキサイティングサッカー	コナミ
3	2	仮面ライダー倶楽部	バンダイ
4	3	ファミリースタジアム'87	ナムコ
5	—	松本亨の株式必勝学	イマジニア
6	—	横浜港連続殺人事件	データイースト
7	7	ファミリーサーキット	ナムコ
8	—	鉄腕アトム	コナミ
9	10	ドラゴンクエストⅠ	エニックス
10	8	ドナルドランド	データイースト

●パソコンゲーム TOP 10

またまた「信長〜」が1位に返り咲き。こんなに息の長いソフトも珍しい、なんていってたのもずいぶん前のような気がしますね。何はともあれ本日（3月18日）はファミコン版の発売日。幸先のいいスタートじゃありませんか。シミュレーション人気は相変わらず強し！

「信長〜」ばかりがSLGじゃないとばかりにチャートインしてきたのは今回4位の「太平洋の嵐」。とんでもなく壮大なスケールのゲームで、1ターン終わらすまでが大変という超本格派です。今後どうなるかに注目しましょう。（ベニー松山）

	前回	タイトル	メーカー/機種
1	8	信長の野望全国版	光栄/PC-8801、9801シリーズ、X1、他
2	4	ハイドライドⅢ	T&Eソフト/PC-8801SR・FR、MSX(2)
3	9	プロ野球FAN	日本テレネット/PC-8801SR・FR、MSX2、他
4	—	太平洋の嵐	ジー・エー・エム/PC-9801・8801シリーズ
5	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ/PC-8801シリーズ、X1シリーズ
6	3	YAKSA	ウルフチーム/PC-8801SR・FR、FM-77AV
7	—	F1スピリット	コナミ/MSX他
8	7	蒼き狼と白き牝鹿	光栄/PC-9801M、8801、X1turbo
9	—	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト/PC-9801シリーズ他
10	—	ブロンズパック(ハイドライドⅡ・Ⅲセット)	T&Eソフト/MSX



パソコン版での超ロングセラーの「信長の野望」。FC版はどうなるか。

●アーケードゲーム TOP 5

ストリートファイターがまたまたまた1位。アップライトからテーブルへの移植として、大成功を収めたんじゃあないでしょうか。これを機に、筐体もののテーブル化がもっとほかにも出るかもね。

AOUショーを見てきたんだけど、グラディウスⅡ、あれは売れそうね。いいところ全部集めた感じね。最近は沈滞気味の宇宙ものシューティングゲームだけど、久々に「喝」が入いるかもね。でもね、AOUに出展してないゲームに、かなりの上玉があるらしいよ。（ヒラ坊）

テーブル型

	前回		
1	1	ストリートファイター	カプコン
2	6	ヘビーバレル	データイースト
3	3	ソニックブーム	セガ
4	4	究極タイガー	タイトー
5	5	エージャックス	コナミ

アップライト・コックピット型

	前回		
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	3	アフターバーナー	セガ
3	4	サンダーブレード	セガ
4	2	フルスロットル	タイトー
5	5	オペレーションウルフ	タイトー

●以上の集計は、キディランド（東京 原宿）、奥野かるた店（東京 神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

今回の「武田信玄」は昨年12月18日発売のVol.1でもレビューしてるんです。でも発売日が延びて、内容的にも改良があったので…。これからもこういう例って増えそうですね。

3月18日〜3月31日発売スケジュール

日付	タイトル	メーカー
3/18	谷川浩司の将棋指南II	ポニーキャニオン
18	信長の野望・全国版	光栄
18	ナポレオン戦記	アイレム
18	ファイティングゴルフ	SNK
25	覇悪怒組	バンダイ
25	ワードナの森	タイトー
26	ゴルゴ13 第一章神々の黄昏	ビック東海
28	オリュンポスの戦い・愛の伝説	イマジニア
28	武田信玄	ホットビィ
29	不動明王伝	タイトー
29	ビーバップハイスクール	データイースト
31	アスピック	ボーステック
31	フリートコマンダー	アスキー



■ホット・ビィ ■カセット（2M）
■3月28日発売
■¥5800

武田信玄

戦国武将、武田信玄を題材にした本格シミュレーションゲーム。信州17ヵ国平定が目的だ。西の今川、東の北条との攻防はいかに？

●シミュレーション初めてって人にはピッタリのゲームなんじゃない？わりと短時間で終わるし、コマンドも必要最小限はおさえてる。アクション感覚のバトルモードも親しみやすいしね。ただ、商取り引きや部隊の数の最高が99なのと、米・金の領国間の移動ができないのはちょっとツライ。（ターミネーター辻）

●「独眼竜政宗」みたいな絵的なサービスはないが、わかりやすさはなかなかのもの。初めての人でも安心だ。戦闘場面に時間がかかるのと、お米の移動ができないのがもどかしいけど、難点はそれだけ。国盗り物語、失礼、武田信玄の気分が十分に味わえる秀作といえる。文明度の設定がいいね。（ヒラ坊）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■アスキー ■カセット（256Kb＋256Kb）
■3月29日発売
■¥5500

フリートコマンダー

作戦級の海戦シミュレーションゲーム。プレイヤーは最高指令官となって、戦艦、潜水艦、軍用機などを操作する。初心者も楽しめる。

●フリートコマンダーはファミコンシミュレーションの代表的優秀作だと思う。RPGでいえばドラクエのように。楽しくてわかりやすいエッセンスだけを詰めて作ったようなゲームだ。ただドラクエと違うのは、戦争とかの予備知識がある程度ないと遊べないところ。地味くさいと言う前に、学んで遊ぼ。（ヒラ坊）

●グラフィックは単調。しかもRPGのようなドラマ的なノリは少ない。しかし、数あるファミコンのSLGの中でも敵の手の内がハダで感じ取れるのはこれしかないのだ。オイラはとっても好きだけど、これじゃ売れないんだろうなぁ。ああ、PC8001のあの日から7年も過ぎてしまったよ…。（ターミネーター辻）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♥♡



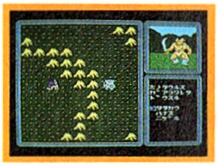
■ボーステック ■ディスク（両面）
■3月31日発売
■¥3300

アスピック

ディスクカードでは久々のアクションRPG。横から見た戦闘シーン。上から見たマップシーン。3Dのダンジョンシーンで構成される。

●ディスク版アクションRPGは、ゼルダに始まりリンクで終わった。とあきらめていたせいかアスピックをやってるとけっこう楽しいんだよね。非常にネガティブな誉め方で失礼なんだけど、淡い眠りでお伽の夢を見ているような感じがするわけ。ゲームとしての刺激はともかく、映像として好きだ。（ヒラ坊）

●だだっ広いマップはとてもシンプル。広いマップの割には、塔が少ない。他にも何か作った方がいいんじゃないかと思うぐらい。だからこそ、1つ1つのダンジョンの持つ意味が大きい。ドラクエなんかにもいえることだけど、もう少しはやくキャラクターが育たないかと思うのは僕だけかな。（スッシー保坂）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■ナムコ ■カセット（2M）バッテリーバックアップ付
■4月5日発売
■¥5500

独眼竜政宗

昨年のNHK大河ドラマ「独眼竜政宗」を主人公とした戦国シミュレーション。初心者でもわかりやすく楽しめるための工夫が満載。

●伊達政宗を、どうやってSLGにしたのかちょっと心配だったけど、今までにない新しい感覚で作られていて、結構遊べる物になっていた。米をうまく運用していく所や、経験値がその土地に付随するなんて考えんもんなあ。コマンドも面白いしさ。あ〜あ、それにしても流鏑馬やりたいっ！（ターミネーター辻）

●今までの戦国モノSLGをチャレンジしてみた初心者の方々。複雑な戦略構想の奥まで手が届かなくて、ある種のジレンマが開き直りを誘発したりして…。そんな人たちが泣いて喜ぶ、初心者最適、不要部分切り捨てSLGが、この政宗さんなのだっ。どんな人でも100%楽しめるぞ!!（しげるマン）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■東宝
■カセット
■4月8日発売
(1M+64KS RAM)
■¥5300

彷魔が刻

「ジーキル博士とハイド氏」を原作に、Jモード(善)とHモード(悪)の2つのモードが合体したACG。JとHの切りかわりはストレスがBM。

●なにせ敵を攻撃できない設定なので、ゲーム性が低い。だが、開発コンセプト、グラフィック、演出力ともに芸術性は極めて高い大傑作だ。人文科学の永遠のテーマ、人間の二面性がついにゲームになったのだ。ただし断っておくが万人向けではない。開発スタッフの方、次作を心よりお待ちしてます。(ヒラ坊)

●初めて見た瞬間「悪魔城ドラキュラIII」じゃないかと思ってしまった(ホントに一瞬だけね)。で、結論からいうとセンスはスゴイ。ただし楽しいという要素はまるっきり最初から考えていないらしい。自分までハイド氏になっちまうみたい。自動車教習所で適性検査に使うとよろしいかも。(ベニー松山)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥◐♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



■テクノスジャパン
■カセット
■4月8日発売
(2M)
■¥

双截龍

近未来ニューヨークが舞台のストリートファイト(ケンカ)ゲーム。ストーリー性の高いグラフィックが秀逸。VS2Pでもプレイ可。

●くにおくんも好きだったけど、このゲームもさらによくなっている。ワザをだんだんおぼえてゆくのも楽しいし、ひとつひとつの動作がすごく細かい。ムチとかナイフとかリアルなんですわ。VSモードも興奮できる。目駄松と2人でやってて、気がついてみると1時間たっていたなんてこともありました。(井)

●最近のファミコンソフトの中では水準以上のアクションゲームです。キャラクターの動きが少しトロくて、ギクシャクしてるところなんか、映画『ターミネーター』『ロボコップ』のB級SFXに通じるところがあって、とってもカワイイと思います。ゲームが難かし過ぎないのも○。(田尻智)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥◐♡
総合評価	♥♥♥◐♡



■東映動画
■カセット
■4月上旬発売
(1M)
■¥5300

仮面の忍者赤影

アニメキャラ(昔はマンガだった)、赤影が主人公のアクションゲーム。アイテムにより白影、青影も登場する。

●なつかしの赤影(最近、アニメで復活した)が主人公のアクションゲーム。操作性、キャラの動きは、前作スケバン刑事とほとんど同じ印象。アクションと謎解きを組み合わせたゲーム構成も基本的には、同じ。全く違うキャラを使うのだから、新しいゲームコンセプトで赤影は、作って欲しかったな。(ハルク)

●前作の「スケバン刑事III」とまったく同じなんですが、独特のキャラクターの動きになかなか馴染めません。マップ画面を入れたり、白影、青影の力を借りられたり、工夫はされているのですが、消化不良って感じかな。アニメの「赤影」を知らない私には、「赤影」はやっぱりレトロですね。(マッキー)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■ジャレコ
■ディスク
■4月上旬発売
(両面)
■¥3200

風雲少林拳・暗黒魔王

対戦タイプのカンフーアクションゲーム。2P用VSモードと3Dモード(F3DS対応)が設定されている。

●ひさしぶりのカンフーアクションゲームだね。RPGづけの日々を送っていた私には、けっこう新鮮だった。ゲームの本質は、シンプルなカンフーアクションそのもの。キック、パンチのスピード感はあるけど、キャラの移動スピードがそれに伴わないのと攻撃のアタリの基準がわかりにくいのが難。(ハルク)

●1年ぶりで第2弾の風雲少林拳。左右の動きのアクションゲームに3Dが付いたのはめずらしい。でも、3Dのわりにはアクションがジミ。せっかく3Dがついてんだからもう少しハデなアクションが望まれたところ。まっ、その分、アクションゲームに欠けがちなストーリーの方は、まぁよい。(スッシー保坂)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

「ドラゴンクエストIII」後に 1本買うなら…

●目先を変えて軽く遊ぶなら「ファミテニ」。RPGってやっ「ウィザードリィ」がオススメ。RPGを2本続けるのは、ちょっとハードだけど、試す価値は、あります。もし、お金に余裕があるなら「R・タイプ」。でも、FCユーザーとしては、邪道かな。(ハルク)

●大河ドラマの総集編をぶっつづけで見た後のような状態だから、ここは軽くリフレッシュで「ファミリーテニス」。快く汗を流しましょ。でももっといいのはゲーセン用の「パドルマニア」。早くファミコンになればいいのに。あのボールの遅さが今の気分にはピッタリなんだよね。(目駄松)

●RPGならやっぱり「ウィザードリィ」がおすすめ。ドラクエに比べてそう気軽には死ねなくなるから感情移入も強くなるし。同じタイプの「F・F」で飛空艇のソー快さを味わうのもまた一興。(ベニー松山)

●I・IIをやってない人だったら、やりましょう。過去に戻るという引け目を捨てて。あと新作では、「信長の野望」「武田信玄」「独眼竜政宗」、どれか波長の合うのを1本やるのがよい。で、結論。声を大にしてお薦めするのは「フリートコマンダー」だ。(ヒラ坊)

●値段はちょっと高いけど、「松本亨の株式必勝学」は楽しめそう。株だからなんて敬遠してないで。あれは"人生ゲーム"なのだから。あとは「キャプテン翼」と「ビー・バップ・ハイスクール」がキャラクターを抜きにしても、オススメACGとしては「魂斗羅」が好きです。(マッキー)

●インフォメーション● INFORMATION

ゲーム・ファンの春のお楽しみ、毎年恒例になった、"AOUアミューズメント・エキスポ"開催のニュースを中心に、VIDEOや本、大プレゼントのお知らせなど。いかがでしょうか。

NEWS ニュース

AOU '88アミューズメントエキスポ開催

3月4日・5日の2日間、東京は新宿NSビルにて、AOUショーが開催されました。AOUショーとは、各ビデオゲームメーカーが、流通・報道関係者に向けて、新作ゲームを同時に大量発表する大イベントのこと。こう書くと硬い商談会みたいだけど、実は多分にお祭り的な、ホントいいムードで行なわれていたのでありました。

参加メーカー43社が、ひしめき合っての大盛況ぶり。朝から行列つくって入場した一般入場者（別名マニア）の方たちも、みんな幸せそうな顔を見せてくれたのでありました。

新作ビデオゲームが大集合。グラディウスII、飛ぶ鳥落とす勢い

さて、そのAOUショーだが、入場者がすんごく（実数不明）多い。したがって人気のあるゲームは人だかりができる。……このような状況のなか、見事、栄光の人だかり度No.1に輝いたゲームを紹介しよう。

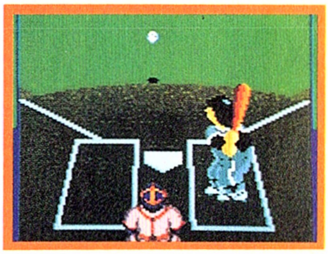


それは「グラディウスII」（コナミ）。あのグラディウスの続編であることはいうまでもない。

パワーアップのパターンやシールドの種類をプレイヤーが選択できるのが、前作との大きな違いだ。

グラフィック、キャラクターデザインともにさらに過激になって、一般入場者（別名マニア）が長蛇の列を成すのもうなずけるというもの。「このショーの中で一番お気に入り。ボスの難度設定が高いものの、沙羅曼蛇のいい所だけ持ってきてるのは、正解ね」（東京都・高田明子さん）との声もあがり大きな支持を得た。

それからこのショーの特徴として、ファミコン用ゲームが業務用ゲームに移植されるという逆現象がある。コナミの「悪魔城ドラキュラ」、ジャレコの「燃えろ!! プロ野球～ホームラン競争」がそれ。さらにPCエンジン版とほぼ同時発売の「プロ野球ワールドスタジアム」も同じ傾向とみてよいだろう。「ゲーセンも今は活気ないからパート2もの、ファミコンで知名度のあるものの企画が多いんですよ」（メーカー関係者）の手厳しい意見もあるが、"両方やり比べ"という楽しみが増えたといえば増えた、ショーでした。





ALBUM アルバム

カプコンゲーム、レコード化

カプコン・ゲーム・ミュージックの第2弾が発売される。（LP、カセット各2200円、CD2800円3月25日発売、アルファレコード）収録されているのは「ストリート・ファイター」「トップシークレット」「ロックマン」「ラッシュ・アンド・クラッシュ」「サイドアームズ」。「ストリート・ファイター」の楽譜、解説書付き。カプコンファンは見のがせないぞ。4月25日にはVol.3の発売も決定した。



NEWS ニュース

ヒントが電話できけちゃうぞ

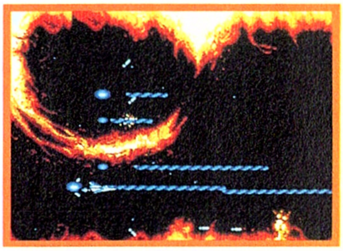
昨年発売された「新宿中央公園殺人事件」に続く、探偵神宮寺三郎シリーズ第2弾として話題を集めた「横浜港連続殺人事件」。難しいナゾ解きに頭を痛めてる人も多いハズ。そこで、うれしいお知らせ。データイーストでは、ただ今「横浜港連続殺人事件」への質問に電話で答えてくれるぞ。TEL：03-247-4819 期間：3月31日まで。（ただし、土・日・祭日は休み）応答時間：10：00～12：00、13：00～17：00 4月以降は「BE-BOP-HIGHSCHOOL」になっちゃうから、お早めにね。



VIDEO ビデオ

沙羅曼蛇・A-JAXビデオ化

コナミの人気アーケードゲームがそのままビデオになった。「沙羅曼蛇」、「A-JAX」（20分・ステレオ・3500円）の2本。ゲーム基板よりダイレクトにビデオ化したリアルな映像と迫力あるサウンドが楽しめる。超テクニックを駆使して全ステージをクリア、感動のラストシーンまですべて見せてくれるそうだ。なにせラストまでたどりつくにはそうとうコインもつぎこまなけりゃなんないし、ビデオ見ながらその気になるってのも安あがりでいいかもね。こーいうのをカウチポテト・ゲーマーっていうんだぞ。（いわないか）で、このプレイヤーはなんと女性だそうで、いちどお顔を拝見してみたいもんだと編集部一同つよくお願いいたします。解説書には攻略法と開発者からのメッセージもついているという親切さ。これからもコナミのアーケード・ゲームがしばしばビデオ化されるらしい。ファンのみなさんよかったね。（製作・発売元・コナミ／販売元・ポニーキャニオン）





EVENT イベント

サン電子の新作紹介ツアー

3月26日、札幌をかわきりに、〝サンソフトクラブ春休みスプリングイベントツアーが、開催されるのだ。内容は、サン電子おなじみの「ナゾラーランド3号（発売中）」とひさびさのACG「超惑星戦記メタファイト（5月発売予定）」の紹介。それに、クイズ大会やビンゴゲーム大会といったイベントもあるぞ。

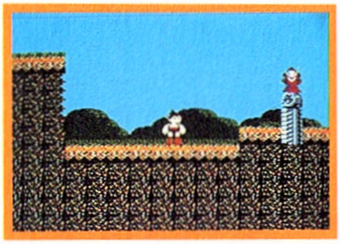
さて、そのイベントツアー。どこでいつ行われるかというと… 3月26日（土）札幌市のホテル厚生年金会館会議室 3月27日（日）東京（会場は未定） 3月29日（火）名古屋の電気文化会館会議室 3月30日（水）福岡市の都久志会館会議室 3月31日（木）大阪市の阪急ファイブオレンジルームにて、それぞれ1時～4時まで行われる。また、マンガ家のもりけん先生も来るから、ファンの人は見のがせないぞ。くわしい問い合わせは、0587(55)3500 サンソフトクラブまで。発売直後、発売前のソフトが見れるし、イベントもいっぱい。今から楽しみだね。

EVENT イベント

「鉄腕アトム」ゲーム大会

今、コナミから発売されている「鉄腕アトム」は、必本でも当然紹介したよね。アクションあり、謎解きありのマルチゲームだ。

ところで、その「鉄腕アトム」のゲーム大会が開かれるのだ。正式な大会名は、『鉄腕アトム』ファミコン選手権大会だそうな。競技方法は、得点競争、いわゆる得点の高い人が勝ちということ。日時は、3月27日(日)の午前10時から午後4時30分まで。東京都品川区にある「船の科学館」5F・チビッコファミコン選手権会場で行われる。(入場料 子供￥300 中学生￥400 大人￥500)大会に参加したい人は、当日9時30分から整理券を配る。ただし、4時からの結果発表までいられる人に限られていて、先着200名まで。上位入賞者、参加者全員に、豪華な賞品が用意されている。腕と頭をフル回転させて、「鉄腕アトム」に挑戦して、豪華な賞品をもらって帰ろう！



BOOK ほん

巨大なる3部作ついに完結

幻想文学の最高峰「ゴーメンガスト」3部作（「タイタスグローン」「ゴーメンガスト」「タイタスアローン」創元推理文庫刊・定価各750円、780円、530円）がついに完結した。作者マーヴィン・ピーク（1911～1968・英）は日本では無名にひとしいが、その代表作「ゴーメンガスト」3部作は少数ながらも熱狂的なファンタジー愛好家の間で刊行を待ち望まれていたもの。いつともいずこことも知れぬ地にそびえたつ巨大な城、その迷宮のごとき無数の部屋にすむグロテスクな登場人物たち。ストーリーはグローン家当主第77代タイタスの誕生からはじまる。城の実権を握らんと冷酷な陰謀をめぐらすステイアパイクと成長したタイタスの死闘。勝利を得たものの自らの力に眼ざめたタイタスは城をあとにする。そこには見たことも聞いたことも想像したこともないようなことがおこる世界。タイタスはいつのまにか城の存在をうたがいはじめる。私は夢をみていたのではないか？ このようにあらすじを追ってゆくことは総1716ページに展開する無数にからみあうエピソードを思うと無意味であろう。この巨大な幻想小説は幼少時を中国で暮らした作者ピークのエキゾチックな幻想とゴシック的色彩のおりなす想像力のイラストレーションなのだから。ここまで読んでウィザードリィの城を思いうかべた友の会の人には少しだけおすすめする。最後まで読んだら階級章がつくぞっ！



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大作戦〉

テレビ東京毎週金曜日夜7時～7時30分放送

3/18 「ドラゴンクエストIII」特集。天下の橋本名人が、攻略のポイントをキミに伝授。ハイスコアチャレンジは、「ホールインワン」。マル秘指令は「横浜港連続殺人事件」だ。

3/25 ハイスコアチャレンジは「ガンスモーク」。最近広告でも活躍中のマイケル君の道場は「キャプテン翼」。マル秘指令は、ハル研究所の「ファイアーバム」の登場だ。

PRESENT プレゼント

ナムコから独眼竜政宗発売を記念して、国盗りクイズキャンペーンだ！

ナムコのシミュレーション・ゲーム「独眼竜政宗」の発売を記念して「国盗りクイズキャンペーン」が開催されるぞ。必勝本読者には合計258名にプレゼントが用意されてる。応募要領をよく読んでキミもチャレンジしてみよう。

●「独眼竜政宗」はゲームクリア時(奥羽統一)の結果によっていくつかのエンディングが用意されています。それぞれのエンディングはナムコット新聞の画面になります。そのナムコット新聞の内容は政宗が統一したときの年齢によって見出しのことばと絵がちがいます。(見出しは●18～34歳●35～44歳●45～54歳●55～64歳●65～81歳の5段階に分かれています。)今回、このキャンペーンでは45歳以上の3パターンについてそこに表示される新聞の見出しを全種記入し官製ハガキで応募してもらいます。

例：35～44歳 待ってろ秀吉(写真)

●応募方法：ハガキにクイズの答えと氏名、年齢、住所、TEL番号を明記のうえ、〒102 東京都千代田区麹町5－5－5ファミコン必勝本編集部「独眼竜政宗・国盗りクイズキャンペーン係」

●期間：4月5日より4月20日まで。

●賞品：特等ポケットカメラ1名／1等ワギャナイザー3名／2等ナムコット・デイ・バッグ6名／3等ナムコット・トレーナー20名／4等ナムコットウォーレット40名／5等缶ペンケース65名／6等ステッカー150名

なお、ナムコでのキャンペーンは、5月10日まで行われているので、4月20日を過ぎちゃった人は、直接ナムコへ送ってもOK。ただし、必勝本編集部あてに送ってくれたハガキは、必勝本での抽選が終ったあと、ナムコでの抽選にも参加できるシステムになっているから、ダブルチャンスがあるんだ。ナムコでの抽選では合計2000名の当選者が予定されてるぞ。

お楽しみに！



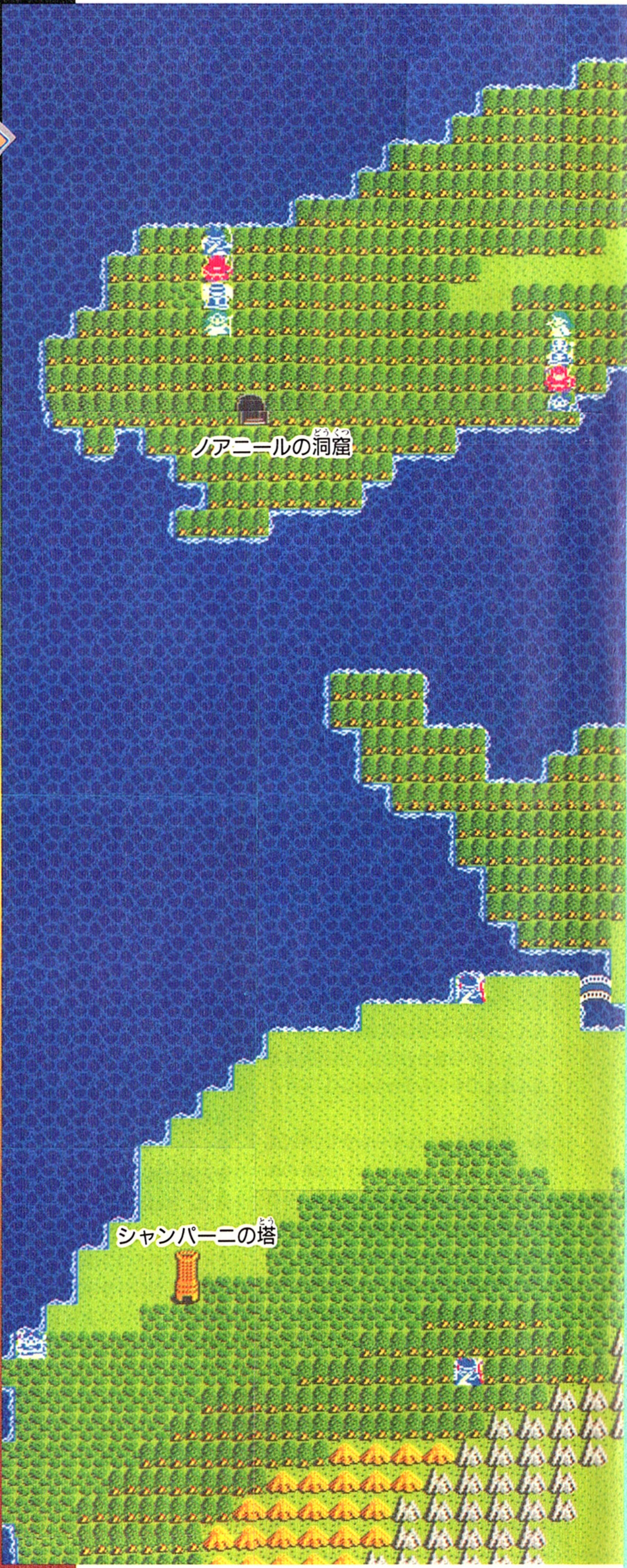


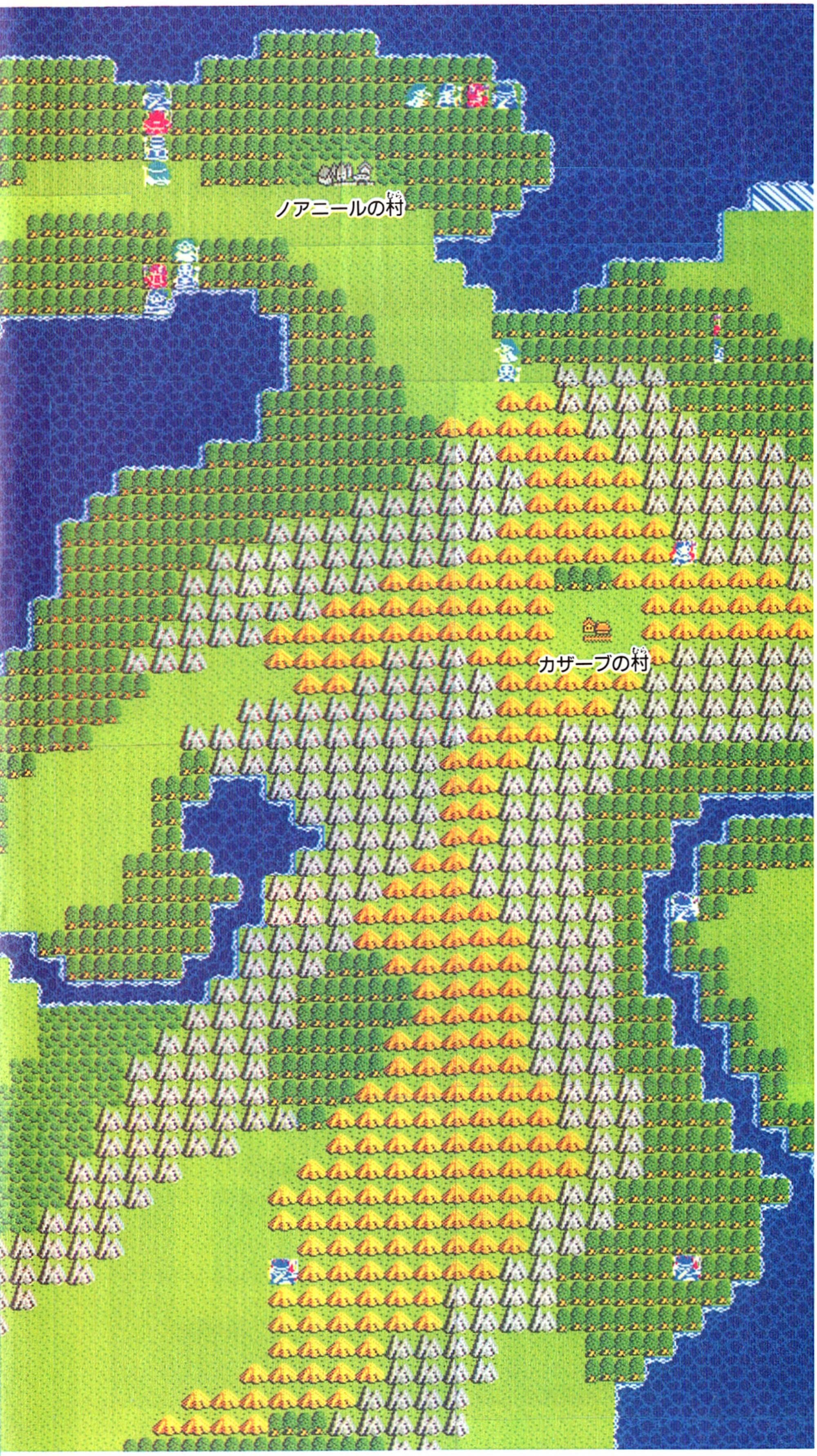
ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…

アリアハンから遠い地で
勇者と仲間たちの冒険は
ますます広がっていく！
今回はノアニール地方の
詳細データとアイテム、
魔法、敵の完全データだ

ドラゴンクエストIII 冒険記5

（アドベンチャーレポート）





今回の舞台

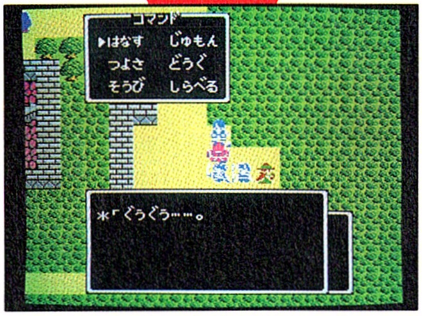
アリアハンを旅立ち、早、数週間。今回の舞台はノアニール地方だ。アリアハン→ロマリア→カザーブ、そしてはるかな北の地、ノアニールへとやってきたのだ。

ノアニール地方はカザーブの山脈を北に越えたところにある。大きく西へ張り出した半島になっている。ドラクエIIIの要素に温度があれば、間違いなく寒い地方だ（なんのこっちゃ）。

で、この地方攻略の拠点となるのはノアニールの村。そこから半島の西にある洞窟へと向かうことになる。

だが、ノアニールの村はちょっと様子がおかしい。村人に話しかけても反応がみな同じなのだ。さて、ここで勇者たるキミの登場だ。この村に秘められた謎を解き、正常な状態に戻すこと。それがノアニールでの大きな目的だ。達成レベルの目安は勇者が16。

ノアニールの村

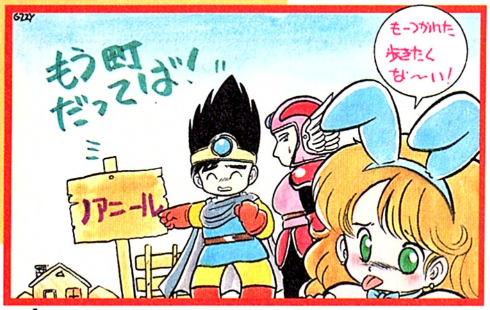


▲何を眠っているんだ！　起きろっ、と言ってもムダなこと。謎を解かなきゃダメみたいね

ノアニールの洞窟



▲レベル12〜13ぐらいじゃかなりキツい。バンパイア、マタンゴはけっこう手強いのだ！

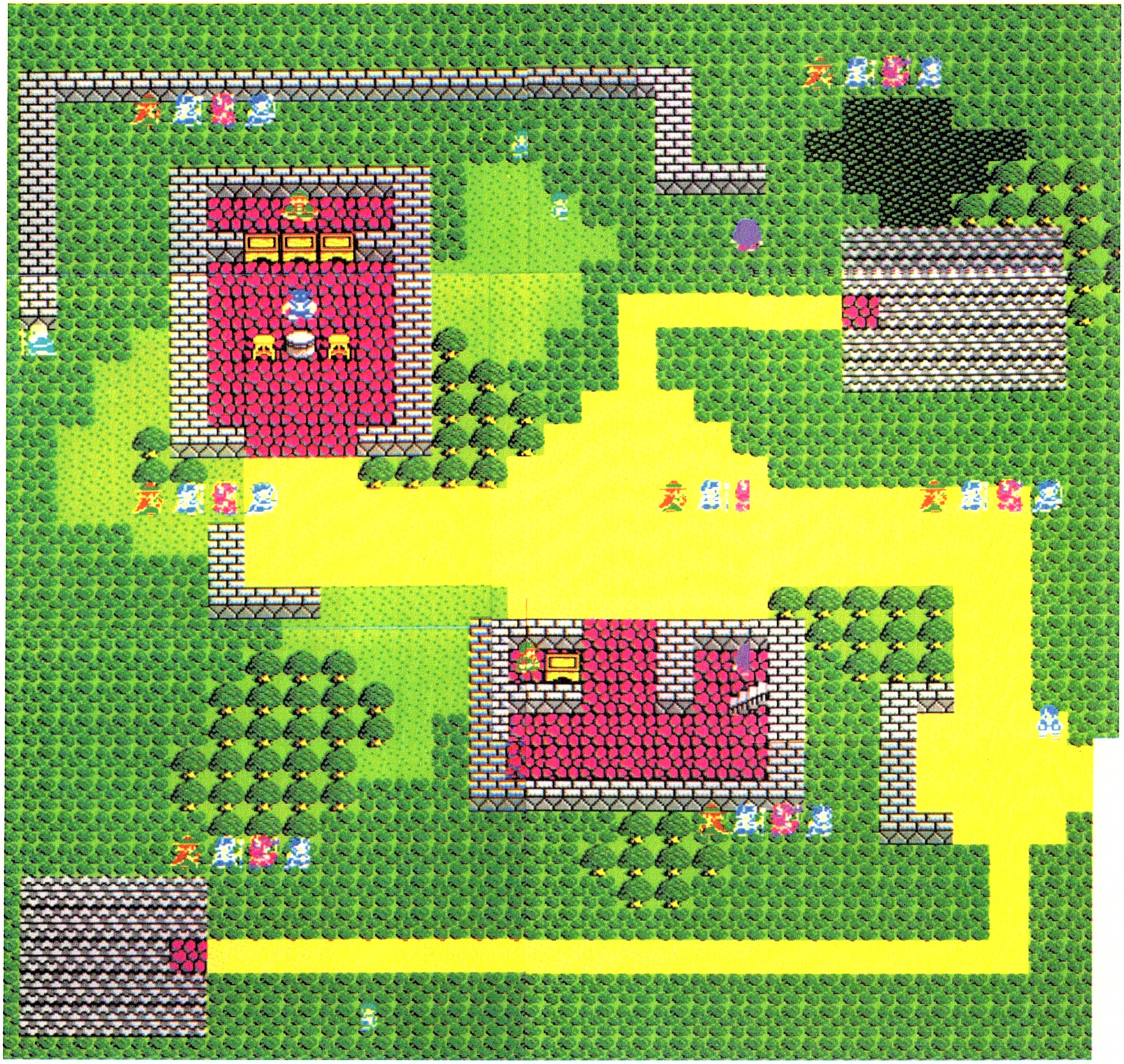


DRAGON QUEST III GUIDE

はるか北、ノアニールの村と洞窟

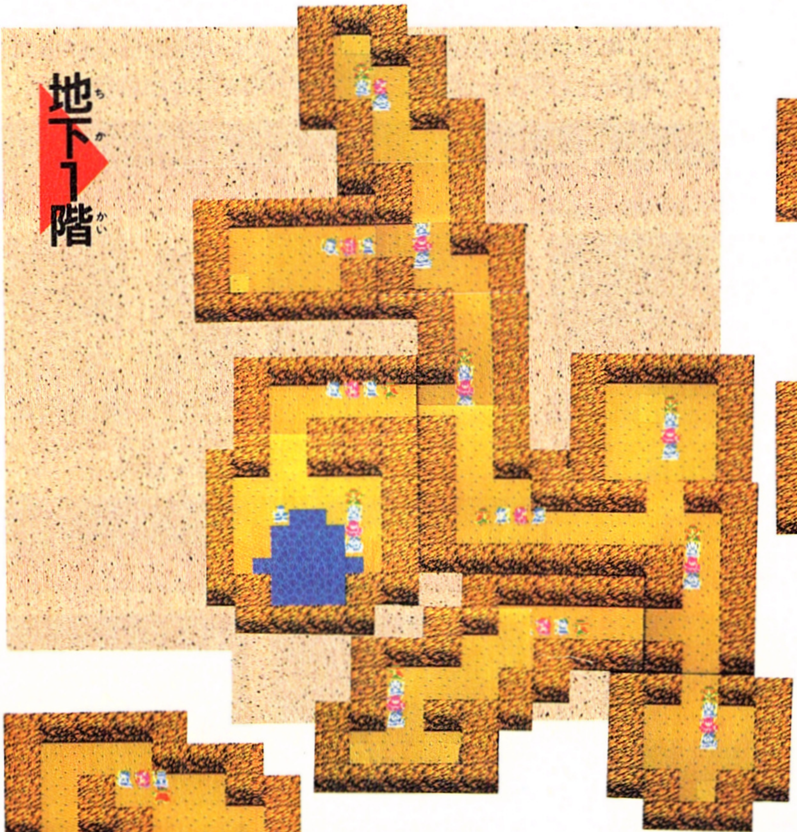
今回紹介するマップは、カザーブの北にあるノアニールの村と、そこから西へ行ったところのノアニールの洞窟だ。でも、村へ初めて行った時はこのマップと印象がちょっと違うはず。それはどういうことかと言うと……!?

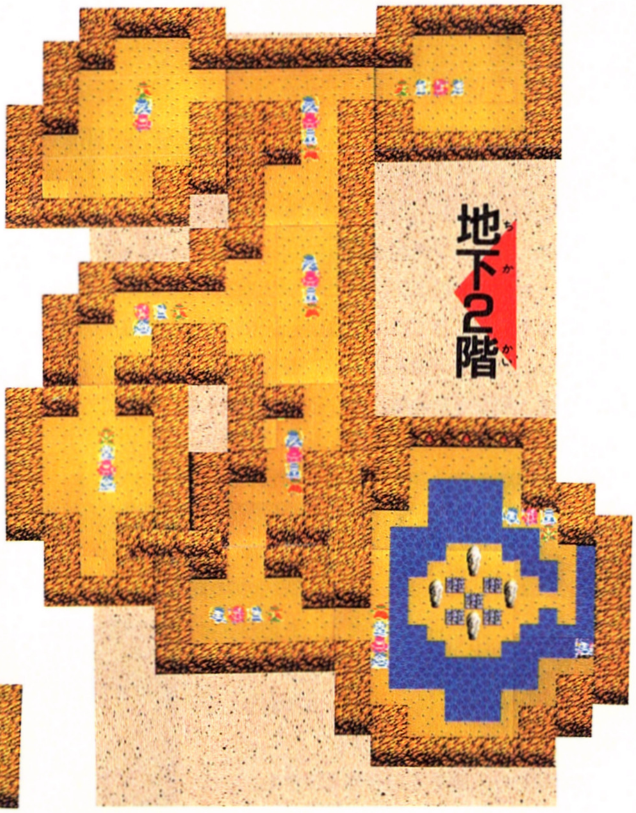
ノアニールの村

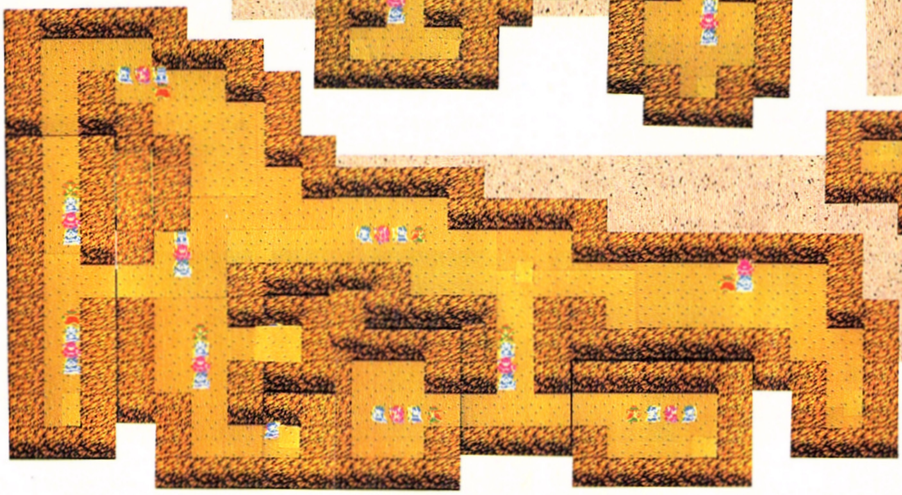


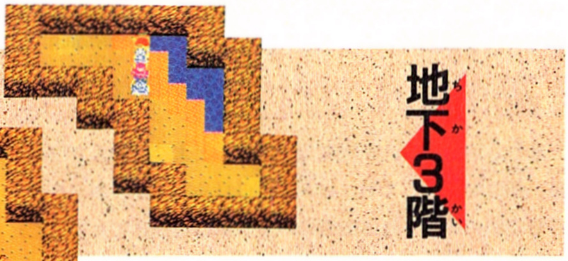
イラスト／森野うさぎ

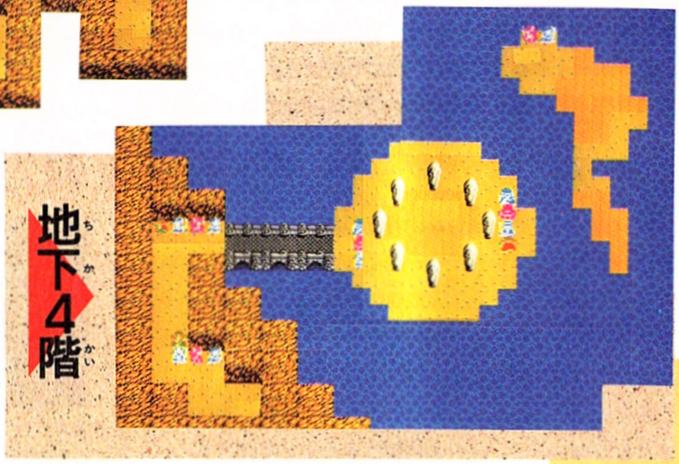
ノアニールの洞窟









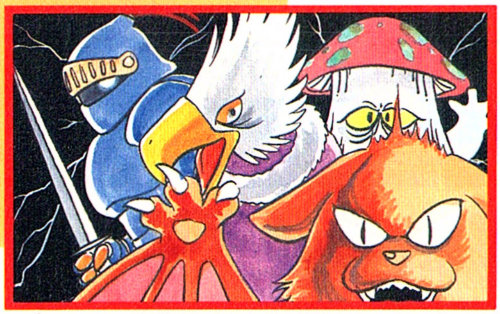


これまでに登場した洞窟の中では最も広い。しかし、地下2階には、とってもラッキーな場所がある。どんなふうにラッキーかは、行ってからのお楽しみ。ま、それだけこの洞窟がハードってことなんだけどね。

迷わずに地下4階まで降りていくのは難しいぞ。現れる敵も割と強いバンパイアなどだし。気をつけて！



▲バンパイアの武器はヒャドの呪文。一撃で30近いダメージを受けてしまう！



DRAGON QUEST III GUIDE

ノアニールの村人を目覚めさせろ

ドラクエIIIの本領はこのへんからはじまる。イベントのひとつひとつがちゃんとしたストーリーを持って、キミに問いかけてくる。キミはその謎から逃げられない。その謎を解き明し、積み上げていった時、冒険の目的は果たされる。

カザーブの村〜ノアニールの村

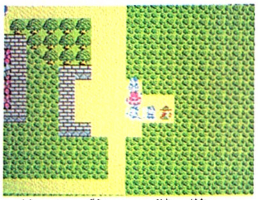
前回は、カザーブの村を拠点にシャンパーニの塔へ行った。今回は、カザーブの北、ノアニール周辺の情報を中心に話しを進めるぞ。ところで、みんなは、シャンパーニの塔での目的を果し、ロマリアの王様のところへ行ったかな。あのイベントには、あせったよね。今、あせってる人は、冷静になって、いろいろな人と話しをしてみよう。えっ、なんのことだか解からないって？あれですよ、あれ！ねっ、解かるでしょ。



▲カザーブの村から北へ向かおう。敵は多いが距離は遠くない



▲ほどなくしてノアニールの村に着く。かなり北にある



▲街の入り口にいる人に話しかけてみるが、様子がヘン……!?

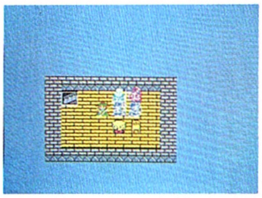
ノアニールの村とその周りに現れる敵

もちろん、カザーブ近辺で現れた敵がメインだが、新登場する敵もいる。アニマルゾンビの別パターン、バリイドドッグやあやしいかげ、デスフラッターなどだ。

さすがにひと癖ある敵が増えてきた。レベルが低いと、あっという間に全滅することもあるので要注意！



◀街の人は昼間なのに立ったまま寝ている。どういうこと？



▲さまざまなところを調べてみよう。この老人だけ起きているぞ



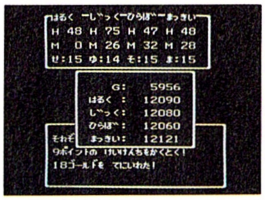
▲シャンパーニの塔でも現れたどくイモムシが現れた!!

「あやしいかげ」は数種類いる

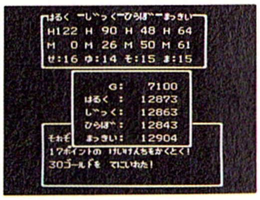
あやしいかげは、実際に戦ってみるとよく解るんだけど、姿、形は全く同じでも、ＨＰを得られる経験値、お金が異なるものがいる。これは数値のバラツキの範囲内でということではなく、明らかに強さが違うということ。ＨＰで見れば、30前後の弱いものから50を超えるものまで、当然経験値も強いほど大きくなる。しかも、強いものはさまざまな呪文を唱えてくる。ノアニール近辺では最も要注意の敵なのだ！



▲コイツがあやしいかげ。さて、その正体は？



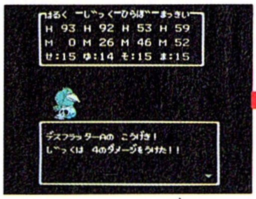
▲やっつけたら９ポイント、18ゴールドをくれた



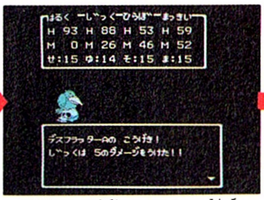
▲ほかのあやしいかげは17ポイント、30ゴールドもくれた！

「デスフラッター」の2回攻撃が脅威

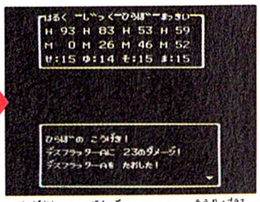
あやしいかげも手強いが、緑色のカラス、デスフラッターも意外と手強い。レベル12〜13ぐらいだと手こずらされるだろう。その理由は２回攻撃に他ならない。１回のダメージ量は大したことはないのだが、それが２発連続で来ればじゅうぶんキビシイ。魔法を使う敵なら、マホトーンで封じこめてしまえばいいんだけど、それもままならない。ひたすら攻撃するしかないっ！　ＨＰの回復は早めにしておこう。



▲まず４のダメージを受けた。それだけならいいけど……



▲連続して攻撃された！　今後は５のダメージだ



▲ＨＰは20前後なので、僧侶＋てつのやりの一撃で倒せる

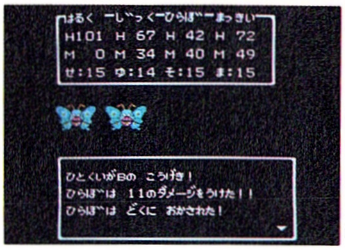
ノアニールの洞窟は手強い敵がいっぱい

ノアニールの洞窟の敵はレベル15ぐらいじゃちょっとキツい。すべての敵が割と高い攻撃力を持っているし、バンパイアなんかヒャドを使う。危険を感じたらおとなしく外へ出て、1～2レベル上げてから行こう。



◀地上では夜にしか現れないバリイドドッグ


▲レベルが低いと、このヒャドのえじきにされてしまう


◀攻撃力はあるわ、毒攻撃はあるわのひとくいが。やっかいな敵だ

地下2階の不思議なフロア

この洞窟の地下2階の端には、何やら普通の洞窟にはない形のブロックがある。4本の石柱のその内側に配置された5枚のブロック。なにやら意味ありげではないか。こういうポイントは、チェックするのがＲＰＧの鉄則！


▲上の壁にある灯が洞窟のイメージとはかけ離れているね

▼他の洞窟にはない、特別な作りのフロアだ



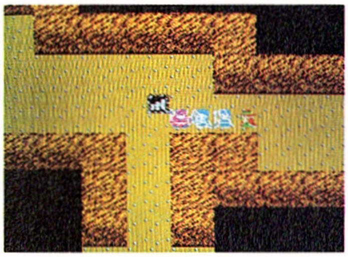
◀見れば見るほど、なにか意味ありげ。ともかく、4本の石柱の内側に入ってみよう。5枚のブロックのどれかに秘密があるのだ。なにが起こるかは、言えないけど、とってもラッキーなことっていうのは、確かだぞ！

とても広い地下3階・謎めく石柱の地下4階

地下3階まで来たら、この洞窟での目的地はあとひと息。しかし、フロアは広く、マップを見ながら歩いていてもスムーズに進むことはできない。バンパイア、マタンゴ、バリイドドッグの猛攻が待っている！

地底湖になっている地下4階。8本の石柱が並ぶ島には橋なんかかかっちゃってなかなかの雰囲気だ。右側には離れ小島もあったりするが、さて、いったいこのフロアには何があるんだろうか。ノアニールの村で話しをチェックしてるキミなら解るよね。

地下3階


◀下へ降りる階段があるけど、何となくしらじらしかったりする…


▲上へ行けばいいのか、下へ行けばいいのか？ 広いと苦労するね


▲こんな狭いところに宝箱がある。中身はいったい何だろう？

地下4階


◀おっと行き止まり。元へ戻ってやり直し！


◀なかなかカッコいい橋であります。奥には？

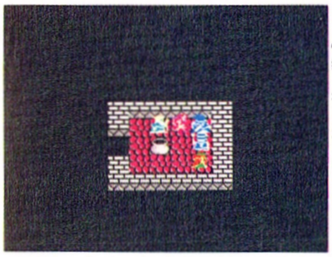

▲ストーンサークルの中心にはいったい何が隠されている？

ノアニールの村、その後……

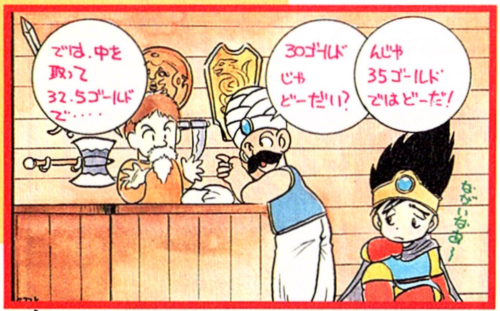
そして…、ノアニールの村は、目覚める。村人たちは、その長い眠りから開放されるのだ。

ノアニールの村にも、もちろん宿屋や商店がある。当然、今まで売っていなかった新しいアイテムも買うことができるぞ。また、目覚めた村人たちからは、次の目的に関する情報も教えてもらえるはずだ。

まだ先は、長い。元気をつけて、次の目的地に向かおうぜ!!


◀村人たちを目覚めさせれば、新しい情報を得られるはずだ


◀ここは、商店らしい。一体なにを売っているのだろう



DRAGON QUEST III GUIDE

武器・防具・アイテム一覧表

ここでは、ノアニールまでで手に入れることのできる、武器・防具・アイテムを表にしてまとめてみた。その数32種！　でも、全アイテム数は120を越えているってんだから、まだまだ未知のものは多いねえ……。先は長いぜっ！

WEAPONS & ARMORS

職業名のところにある○、ーは装備できるか否かを表わしている。なお、武闘家の△は装備できるが、守備力が落ちることを表す。

武器名	買い値	売り値	預り手数料	勇者	戦士	武闘家	僧侶	魔法使い	商人	遊び人	賢者	攻撃力	特徴
ひのきのぼう	5 G	3 G	1 G	○	○	○	○	○	○	○	○	+2	初期の魔法使い用の武器
こんぼう	30 G	22 G	3 G	○	○	○	○	○	○	ー	○	+7	王様がくれる。買うことはないよね
どうのつるぎ	100 G	75 G	10 G	○	○	○	○	○	○	ー	○	+12	勇者の初期装備のひとつ
せいなるナイフ	200 G	150 G	20 G	○	○	○	○	○	○	○	○	+14	魔法使いも装備できる貴重な武器
とげのムチ	320 G	240 G	32 G	○	○	ー	○	ー	ー	○	○	+18	これはガマンして、くさりがまを買え
くさりがま	550 G	412 G	55 G	○	○	○	○	ー	○	○	○	+24	アリアハン内での最強武器。ほしい
てつのやり	750 G	562 G	75 G	○	○	△	○	ー	○	○	○	+28	僧侶にも装備できるうれしい武器
はがねのつるぎ	1500 G	1125 G	150 G	○	○	△	ー	ー	○	ー	○	+33	かなり強力な剣。当分これを使おう
てつのつめ	770 G	577 G	77 G	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	+30	数少ない武闘家専用の武器。強力！
どくばり	── G	── G	1 G	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	+10	急所を直撃すると、敵は一撃で死ぬ
まどうしのつえ	1500 G	1125 G	150 G	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	+15	道具で使用すると、メラの効果がある
ぬののふく	10 G	7 G	1 G	○	○	○	○	○	○	○	○	+4	勇者以外の初期装備のひとつ
たびびとのふく	70 G	52 G	7 G	○	○	ー	○	○	○	○	○	+8	魔法使いにぜひ装備させてあげたい
かわのよろい	15 G	112 G	15 G	○	○	ー	○	ー	○	ー	○	+12	すぐにでも戦士、僧侶に着せよう
けいこぎ	80 G	60 G	8 G	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	+10	武闘家専用のよろい
こうらのよろい	300 G	225 G	30 G	○	○	ー	○	ー	○	ー	○	+16	ロマリアの城で売っているよろい
くさりかたびら	480 G	360 G	48 G	○	○	ー	○	ー	○	ー	○	+20	僧侶は当分先までこのよろいを！
ぶとうぎ	800 G	600 G	80 G	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	+23	けいこぎより強い武闘家用よろい
てつのよろい	1100 G	825 G	110 G	○	○	ー	ー	ー	○	ー	○	+25	ノアニールまでで手に入る最強の防具
みかわしのふく	2900 G	G	290 G	○	○	○	○	○	○	○	○	+20	装備すると敵の攻撃をかわし易くなる
てつのまえかけ	700 G	G	70 G	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	+22	商人専用の強力な防具
かわのたて	90 G	67 G	9 G	○	○	ー	○	ー	○	○	○	+4	弱いけど最初のうちはあると便利
せいどうのたて	180 G	135 G	18 G	○	○	ー	○	ー	○	ー	○	+7	かわのたてとたいして変わらない
てつのたて	700 G	525 G	70 G	○	○	ー	ー	ー	○	ー	○	+12	盾の中ではかなりの守備力
かわのぼうし	80 G	60 G	8 G	○	○	ー	○	○	○	○	○	+2	ちょっとだけ守備力の上がるかぶと
ターバン	160 G	120 G	16 G	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	+8	商人専用のカブト。アラビアっぽいぜ

武器・防具に関する基礎と応用

持てる道具と預り所

持ち運べる道具は１キャラ８コまで。進めば進むほどアイテムの数は増えていくので、アリアハンの街にある預り所が役に立ってくる。預り手数料は、売っている物が値段の１割、それ以外はものによりけりだ。



▲２つのやりからかわのぼうしまでの合計８コで最高



▲役目を果たした重要アイテムはどんどん預けよう

戦闘中の武器持ちかえ

武器を２つ以上持っているキャラクターは、戦闘中に武器を持ちかえて攻撃することができる。これも中～後半戦。状況によってはかなり役に立つことなので、一応忘れずに頭の中へ入れておこう。



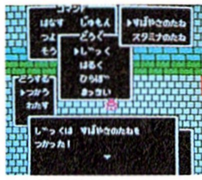
▲せいなるナイフを装備してどくイモムシと戦う！



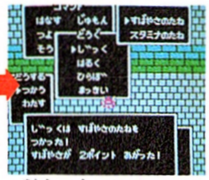
▲ちょっと多めにダメージを与えられるようになった

バックアップを活用せよ

初めて見る武器や防具があった時、その武器などを買っていいか悩むもの。買ったのに、もし役に立たないようだったら、リセットしてしまおう。ただし、後先考えずにリセットすると経験値をフイにするので気をつけて！



▲使用直前にセーブしておくのがポイントだ



▲数値が気に入らなかったら、リセットしてやり直す

ITEMS

アイテムは基本的には誰でも使えることになっている。ただし、戦闘時に使うアイテムだと、持っているキャラによって戦闘効率が落ちてしまうので要注意。やくそうひとつ取ってみても、それは言えることなんだよね。

アイテム名	買い値	売り値	預り手数料	効力
やくそう	8 G	6 G	1 G	ＨＰを30前後回復させることができる。ホイミの呪文と同等の効果
どくけしそう	10 G	7 G	1 G	毒におかされたキャラの毒素を中和する。キアリーの呪文と同等の効果
キメラのつばさ	25 G	18 G	2 G	塔、洞窟以外の場所から、一度行った街・城・村へ戻れる。ルーラと同等の効果
せいすい	20 G	15 G	2 G	自分よりレベルの低い敵キャラを出現させない。一定歩数で効果は消える。トヘロスと同等の効果
まんげつそう	30 G	22 G	3 G	まひしたキャラをその場で正常な状態に戻すことができる。キアリクと同等の効果
まだらくもいと	35 G	26 G	3 G	敵のすばやさを下げることができる。ボミオスと同等の効果
とうぞくのカギ	－G	－G	1 G	黄色い扉（大小関わらず）を開けることができる。何度でも使用できる。ある場所でもらうのだ
まほうのたま	－G	－G	1 G	このアイテムがなくちゃロマリアへ行くことはできないっ！　とだけ言っておこう……

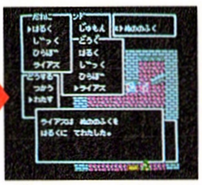
アイテムに関する要チェックポイント

アイテムを持ってるキャラは消せない

どんなものでも、アイテム（武器・防具含む）を持っているキャラを消すことはできない。一度登録したキャラは、仲間に加えてぬののふくを取らないと消せないぞ。



▲まず、このメッセージを大前提として考えておく



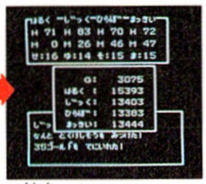
▲消すには、１回仲間に加え、アイテムを取ってから

敵の落とす宝箱

敵との戦闘後、たまに宝箱を落としていく場合がある。中身は敵キャラの姿や性質によってさまざま。強い敵だと、どこにも売っていない貴重なものを落としていくことも……。



▲どくイモムシを倒したら、宝箱をおいていった！



▲中身はなんとどくけしそう。キャラと合っているね

宝箱は一度開けたら

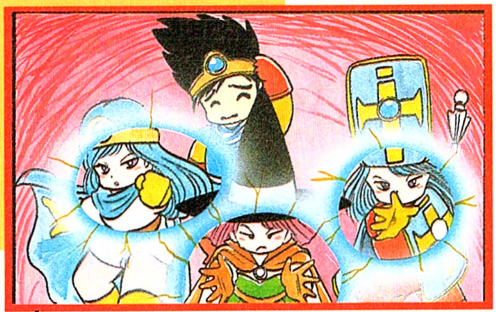
一度開けた宝箱は２度とフタが閉まらない。しかし、開けた時点でアイテムスペースがいっぱいだと取る取らないの選択が可能だ。取らずに、再度調べると開いていても中身アリ。



▲宝箱を開けたけど、全員アキスペースがなく、断念



▲開いた宝箱を再度調べると、またアイテムが出る



DRAGONQUEST III GUIDE

全呪文詳細データガイド

とかく呪文が重要な役割を示すドラクエIII。ここでは呪文に関するより細かなデータを提供しよう。すべてを把握した時、キミの呪文を使う能力はばっちり上っているはず。となればゲームの進行もスムーズになることうけあいだ！

魔法使いの呪文

メラ、ヒャド、ギラ系の攻撃呪文で敵を倒し、さまざまな補助呪文で戦闘をより有利に運んでいく。それが魔法使いの呪文の特徴だ。面白い呪文もいっぱいあるぜ！

スクルト	
消費MP	4
効力	味方全員
覚えるレベル	9 —

スカラとは違い、全員同時に守備力を上げる。上がりはスカラの半分、現在の守備力の2分の1を上げる。スクルト後の守備力は本来の守備力の1.5倍になる。魔法の効きが悪く、攻撃力が高い敵と戦うときは必ずかけたい。

ベギラマ	
消費MP	6
効力	敵1グループ
覚えるレベル	14 勇者：23

ギラの稲妻をかなり強化したもので、35前後のダメージを与える。どんな敵に対しても平均的に効く。魔法使いが攻撃呪文の専門家として本領を発揮し始めるのはこの辺りから。この先、どんどん強力な呪文を覚えるぞ。

メラ	
消費MP	2
効力	敵1匹
覚えるレベル	1 勇者：2

メラ系の呪文はすべて敵1匹のみにダメージを与えるものだ。メラは小さな火の玉をぶつけるもので、8～10のダメージを与える。アリアハンでおおがらすやおおありくいをやっつける時ぐらいは役に立つ火炎系呪文だ。

リレミト	
消費MP	8
効力	味方全員
覚えるレベル	10 勇者：14

ダンジョンや塔の中から一瞬のうちに脱出することができる。初めて行くダンジョンなどでは、もしものことを考えて必ずリレミトできるだけのMPを残しておこう。勇者はレベル14になると覚える。2人とも使えるようになると心強い。

マホトラ	
消費MP	0
効力	敵1匹
覚えるレベル	15 —

敵のMPを5～10奪って、自分のMPにしてしまうとんでもない呪文だ。そういう性質だけに、かかるMPは0。MPを持たない敵や、すでに0になった敵には全く効かない。また、敵にもこの呪文を使うものがいる。

スカラ	
消費MP	3
効力	味方1人
覚えるレベル	4 —

味方1人の守備力を上げる防御呪文だ。上がり方はスクルトよりも大きく、その時点での本来の守備力のぶんだけ上がる。つまり、2倍の守備力になるのだ。かなり強い敵が現れた時、先頭と2番目にかければ大いに役立つぞ。

イオ	
消費MP	5
効力	敵全員
覚えるレベル	11 —

イオ系の呪文は敵の頭上で爆発を起こすものだ。だから、その場にいる敵すべてにダメージを与えるのだ。その中でも最も弱いのがイオだ。20程度のダメージがすべての敵に与えられるのだ。少数のグループが多く現れた時有効。

メラミ	
消費MP	6
効力	敵1匹
覚えるレベル	17 —

メラの10倍近い、80前後のダメージを与える火の玉呪文だ。強い敵1匹と戦うときにかなり有効。ただし、火炎呪文が効かない敵も数多くいるのでそういう敵には使わないように。ヒャド系などの系列の異なる呪文で攻撃するのだ。

ヒャド	
消費MP	3
効力	敵1匹
覚えるレベル	5 —

この呪文が使えるようになればアリアハン脱出は近い。ヒャド系の呪文は氷を敵にぶつけるものだが、このヒャドは氷の矢を放つもの。25～30のダメージを与える。アリアハンの敵は、まずほとんど一撃でやられてしまうだろう。

ボミオス	
消費MP	3
効力	敵1グループ
覚えるレベル	12 —

敵の素早さを下げる呪文だ。この呪文をかけると、攻撃の順番がこちらに早く回ってくることになる。そのスキをついて一気に全滅させよう。
アニマルゾンビがこの呪文をよく使ってくる。まとめて攻撃されるので気をつけよう。

インパス	
消費MP	3
効力	宝箱1つ
覚えるレベル	18 —

宝箱の上に先頭キャラを乗せ、この呪文を唱えると宝箱の中身が解る。中身が安全なものならば宝箱は青く光っていると表示されるし、もし敵キャラが潜んでいたなら、(この敵はかなり強い！)赤く光っていると表示される。後半でかなり重要。

ギラ	
消費MP	4
効力	敵1グループ
覚えるレベル	7 勇者：10

全員を通じて、初めて覚える集団魔法だ。この呪文を覚えれば、アリアハン脱出の許可を得たも同然。小さな雷を頭上に呼び、敵めがけて稲妻がほとばしるのだ。そして1グループに対し20前後のダメージ！　まほうつかいも敵じゃない。

ルーラ	
消費MP	8
効力	味方全員
覚えるレベル	13 勇者：8

一度行ったことがある街、城まで一瞬のうちに戻ることができる。リレミトの呪文と並んで緊急回避にはかなり重要だ。
また、戦闘中にも使える。必ず逃げ出せるのだ。その場合、場所を選ぶことはできず、アリアハンまで飛ぶのだ。

トラマナ	
消費MP	2
効力	味方全員
覚えるレベル	19 —

IIでおなじみのバリアの効力を消してしまう呪文だ。画面内にあるバリアを1度入ってから、全員出るまでの間、ダメージを受けなくなる。
先へ進むほどバリアのあるフロアは多くなるので、無駄なダメージを受けないために必要となる。

「覚えるレベル」はその呪文を覚えるレベルのだいたいの目安です　：攻撃用呪文　：防御、補助呪文

ヒャダルコ

消費MP	6
効力	敵1グループ
覚えるレベル	20

ヒャド系の特徴は、呪文によって攻撃できる敵の数が異なっているということだ。このヒャダルコは、氷の矢を投げつけるものであるが、ヒャドと違い敵1グループにダメージを与えるもので、しかも与ダメージは50前後と大きくなっている。

メダパニ

消費MP	5
効力	敵1匹
覚えるレベル	27

敵の頭を混乱させ、同志討ちさせてしまうのだ。2匹以上の敵が出現した時に有効で、1匹だけの時にメダパニしても、こちらを攻撃してくるだけだ。また、混乱している敵に更にかけると「ますます混乱」し、攻撃力が1.5倍高くなるのだ。

アバカム

消費MP	0
効力	カギで開く扉
覚えるレベル	35

ドラクエIIIには3種類のカギが登場するが、その役目はすべてこの呪文で代用できる。カギのかかった扉の前に立ち、アバカムを唱えるとたちまち扉は開いてしまうのだ。しかも消費MPは0。いついかなる時でも使える便利な呪文なのだ。

バイキルト

消費MP	6
効力	味方1人
覚えるレベル	21

味方1人の攻撃力を2倍にしてしまうかなりの効果がある呪文だ。呪文の効きが悪く、しかもHPが高い敵を相手にするときは、戦士、勇者にバイキルトをかけて攻撃させるとかなり効率が良い。後半になるほど有効になる呪文だ。

ベギラゴン

消費MP	12
効力	敵1グループ
覚えるレベル	29

ギラ系で最強の呪文だ。なんと100前後のダメージを1グループの敵に与える。集団魔法の中ではイオナズンに次ぐ素晴しい破壊力を持っている。しかも、メラ系、ヒャド系よりも効きがいいので、かなり使えるのだ。まさしく最強クラスと言える。

メラゾーマ

消費MP	12
効力	敵1匹
覚えるレベル	36

巨大な炎の玉を投げつけて180前後のダメージを奪うメラ系の最強呪文だ。少数出現するHPの高い敵を相手にした時はこの呪文でやっつけてしまおう。

とは言ってもメラ系だけに、効かない敵も少なくない。

イオラ

消費MP	9
効力	敵全部
覚えるレベル	23 勇者：31

イオをはるかにパワーアップさせた呪文で、60前後のダメージを与える爆発を起こすのだ。

イオラ級になるとかなり進んでも使えるようになってくる。比較的、効きはいいしね。

勇者はさすがにあまり使わないね。

シャナク

消費MP	18
効力	味方1人
覚えるレベル	30

教会の役目のひとつである「呪いを解く」ことができる呪文だ。呪われたアイテムを装備してしまうと、さまざまな不幸が襲ってくる。そのような状況から解放してくれるのがシャナクなのだ。

呪いを解くと、そのアイテムは消えてしまう。

モシャス

消費MP	12
効力	自分のみ
覚えるレベル	37

この呪文を唱えると、戦闘中、選んだ仲間とそっくりそのままに変身する。HP、MPこそ変わらないけど、ほかのパラメーターは変身した仲間と同じ、攻撃力、守備力も同じになるのだ。呪文の効かない敵と戦うときに有効といえるよね。

マホカンタ

消費MP	8
効力	自分のみ
覚えるレベル	24

この呪文を唱えた魔法使いの前に、光り輝く魔法の壁をはり、その人に対する呪文すべてをかけてきた相手にはね返してしまう。呪文をよく使う敵に対して有効な呪文だ。

ただし、味方のかけてきた防御、治ゆ呪文もはね返してしまうので注意。

マヒャド

消費MP	12
効力	敵1グループ
覚えるレベル	32

氷の呪文であるヒャド系の最強呪文だ。巨大な氷の刃物を敵に投げつけ、なんと100前後のダメージを与えるのだ。

ヒャド系の呪文が効く敵にはこれ以上のものはない！　炎の攻撃をしてくる敵に有効だ。この呪文を唱える敵もいる。

イオナズン

消費MP	18
効力	敵全部
覚えるレベル	38

魔法使いの攻撃呪文の中では最強を誇る。空中のエネルギーを集め敵の頭上で爆発させ、なんと140前後ものダメージをすべての敵から奪うのだ。後半終盤にかけて、かなり効く呪文だ。一度使うと、その効果に病みつくぜ！

ラナルータ

消費MP	12
効力	——
覚えるレベル	25

昼と夜を一瞬のうちに入れかえてしまう呪文だ。昼間、街や城に行って情報を聞いたあと、夜の街や城の情報もチェックしようとするよね。そんなとき、ラナルータを唱えれば1発だ。街中で唱えると入り口のところまで戻される。

レムオル

消費MP	15
効力	味方全員
覚えるレベル	33

ある場所で売っているアイテムを使うと透明人間になることができる。その効果を持つのがレムオルの呪文だ。ふだんできることはすべてできる。また、透明の状態で人と話してみるといつもとリアクションが異なるぞ。一定歩数で効果は消える。

パルプンテ

消費MP	20
効力	不確定
覚えるレベル	40

まさしく究極の呪文。唱えた時によって、その効力は常に変わり、効力の種類はなんと15以上と言われている。目の前の敵を一瞬にして消し去ってしまう時があれば、何も起こらない時もあるという。唱えてみなければ効果は解らないのだ。

ヒャダイン

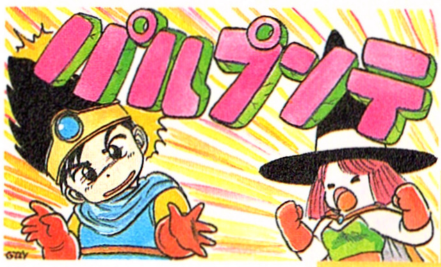
消費MP	9
効力	敵全部
覚えるレベル	26

ヒャダルコは敵1グループに対する呪文だったが、ヒャダインは敵全部にダメージを与える。しかも70前後とかなり高い。消費MPはヒャダルコより3多いが、効果は高い。ヒャド系の呪文がよく効く敵が現れたら、迷わず使っていこう。

ドラゴラム

消費MP	24
効力	自分のみ
覚えるレベル	34

この呪文を唱えると、そのターンでまず巨大なドラゴンに変身する。そして次のターンから変身した魔法使いのコマンド入力はなく、魔法使いの攻撃はすべて強力な炎を吐くことだけになる。戦闘終了まで魔法使いはドラゴンの姿のままだ。



僧侶の呪文

僧侶はHPが魔法使いより高い！ それだけ僧侶の呪文が重視されているワケだ。特にホイミ系とザオラル、ザオリクはすべての魔法の中でも最重要クラスなのだ！

ラリホー

消費MP	3
効力	敵1グループ
覚えるレベル	9 勇者：16

敵の脳神経に働きかける呪文で、一時的に眠らせてしまう呪文だ。眠らされた敵は1～3ターンの内に眼がさめる。
この手の補助呪文は、かける僧侶（賢者）の賢さが高くなるほどかかりやすくなる。
敵のラリホーに要注意。

ザメハ

消費MP	3
効力	味方全員
覚えるレベル	16 —

敵の中にはラリホーや甘い息などで眠らせる攻撃をしてるヤツがいる。その時にザメハの呪文を唱えると眠らされたすべて味方が目覚めるのだ！
でも、僧侶が真っ先に眠ってしまったらどうしようもない。自然に目覚めるのを待とう。

ホイミ

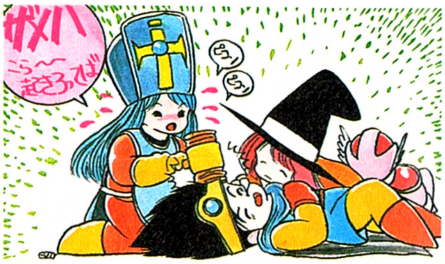
消費MP	3
効力	味方1人
覚えるレベル	1 勇者：4

このシリーズでおなじみのHP回復呪文だ。僧侶はレベル1から数回使うことができ、1回で30前後のHPを回復させる。いつでも、誰にでもかけることができる。
なお、ホイミ系の呪文はベホマラー以外は勇者がすべて使える。

キアリー

消費MP	2
効力	味方1人
覚えるレベル	11 —

敵の中には毒攻撃をしてくるものがいる。そのままにしていると数歩ごとにHPが失われていく。毒を中和するには毒消し草のアイテムか、このキアリーの呪文を唱えればOK。一瞬のうちに毒は消え去ってしまうのだ。覚えるまでが意外と大変。



ニフラム

消費MP	2
効力	敵1グループ
覚えるレベル	2 勇者：6

神に仕える僧侶は、聖なる光を発し、その中に敵を消し去ることができる。それがニフラムだ。弱い敵や、かなり強い敵でもゾンビ系などの死の世界から蘇った敵に効く。
ただし、EXもお金ももらえないので、かせぎたい時には使うな。

バギ

消費MP	4
効力	敵1グループ
覚えるレベル	12 —

僧侶が使うことのできる直接攻撃呪文（敵の外部からダメージを与える）は、このバギ系だけだ。
1グループの敵に対し、真空の刃物を投げつけるのだ。15ポイント前後のダメージを与えるが、数値はかなりバラツキがある。

ルカナン

消費MP	4
効力	敵1グループ
覚えるレベル	18 —

敵1グループの守備力をまとめて下げてしまう呪文だ。ただし、効き目はルカニよりも低く、ルカニの半分しか下げることができない。だから、ルカナン2発でまとめて下げるか、ルカニで1匹を大きく下げるか、状況によって判断せよ！

ピオリム

消費MP	3
効力	味方全員
覚えるレベル	5 —

仲間の素早さをその戦闘内のみ上げる呪文だ。上がる値はその時点での素早さの値と同じ。素早さが50のキャラだったら、50上がり、ピオリム後の素早さは100になる。
ただし、合計255が最高で、それ以上上がることはない。

マホトーン

消費MP	3
効力	敵1グループ
覚えるレベル	13 勇者：18

敵の呪文を封じこめてしまう呪文だ。強烈な呪文を唱えてくる敵に対してマホトーンを使えばひと安心。あとは力と力の勝負となる。ただし、賢さが高い敵には当然かかりにくく、そんな敵が強烈な呪文を唱えてくるのであまり頼らないこと。

バシルーラ

消費MP	7
効力	敵1匹
覚えるレベル	20 —

この呪文は、かかった時のことを想像するとすごく楽しい。目の前の敵をどこか遠い所へぶっ飛ばしちゃうんだからね！
どうしても戦いたくない敵と出会った時に使え。
敵にバシルーラされたキャラは、思わぬところに戻っているぞ！

マヌーサ

消費MP	4
効力	敵1グループ
覚えるレベル	7 —

敵の周りに不思議な霧を発生させ、幻影を写し出す。敵はその幻影に向かって攻撃してしまい、ミスが続出するのだ！ だが、魔法までミスさせることはできない。
敵がかけるマヌーサもかなり効きが良いので、戦士、勇者は要注意！

ベホイミ

消費MP	5
効力	味方1人
覚えるレベル	14 勇者：29

ホイミよりも大きなHPを効率良く回復してくれる呪文だ。だいたい85前後のHPを回復する。
勇者と僧侶がレベルアップすると使えるが、もう1人使えるキャラクター（賢者がベスト）がいると、そのパーティーはほとんど全滅しなくなる。

ザキ

消費MP	7
効力	敵1匹
覚えるレベル	22 —

ザキにかかった敵は、一瞬のうちに息の根を止められてしまい、死ぬ。それがHP満タンの状態でもだ！ ゾンビ系などのアンデッドモンスターには効かないが、動物型の敵などには効果抜群！ 術者の賢さが高いほど、敵が死ぬ確率は高くなる。

ルカニ

消費MP	3
効力	敵1匹
覚えるレベル	8 —

敵1匹の守備力を大きく下げ、こちらの武器による攻撃のダメージを大きくする。守備力の高い敵に対してかなり有効といえるだろう。
魔法に対する防御力はパラメータの守備力とは関係なく、ルカニしても魔法のダメージは無変化。

キアリク

消費MP	6
効力	味方1人
覚えるレベル	15 —

キラービーなどのまひ攻撃を受けると身体がしびれ、攻撃できなくなるばかりか、戦闘後、数歩歩かないと回復しない。だけど、キアリクの呪文を唱えれば一発で直ってしまう。もちろん戦闘中にも使えるので、たとえまひしても回復→攻撃だ。

ザオラル

消費MP	10
効力	味方1人
覚えるレベル	24 勇者：35

ザオラルの呪文は死んでしまった仲間を蘇らせるものだ。しかし、成功率は高くなく、平均すると2～3回に1回の割合で蘇える程度だ。HPが半分の状態で再生する。
この呪文を覚えれば、僧侶本来の力を発揮できるようになったと言える。

「覚えるレベル」はその呪文を覚えるレベルのだいたいの目安です　：攻撃用呪文　：防御、補助呪文

バギマ

消費MP	6
効力	敵１グループ
覚えるレベル	26

真空の竜巻を相手にぶつけるバギ系の呪文だ。割と強くなってから覚えるのに、与えるダメージは40前後とあまり高くない。しかもかなりバラツキがある。

ただ、中盤戦では使える。効く敵が割と多いからね。

バギクロス

消費MP	9
効力	敵１グループ
覚えるレベル	36

バギ系最強の呪文。真空の巨大な刃物が敵１グループの前後左右におそいかかる。そして100前後のダメージを与える。

攻撃力は魔法使いに劣らなく、イオナズン級の呪文と併用すればかなり強い敵も粉砕できるだろう。

トヘロス

消費MP	4
効力	一定歩数
覚えるレベル	20

聖水と同じ効果のある呪文で、自分（勇者）より弱い敵を出現させなくなるのだ。

ただ、洞窟や塔の中では効かない。しかも、効果は一定歩数で切れてしまう。

この呪文を覚えるまでが大変なんだよね。

ザラキ

消費MP	7
効力	敵１グループ
覚えるレベル	28

ザキと同じく、死の言葉を投げ、息の根を止めてしまう呪文だ。違っているのはザキが敵１匹を殺すのに対して、ザラキは敵１グループを殺す呪文なのだ。それだけにかかる確率はザキよりも低くなっている。賢さが上がるとかなり強力だ。

ザオリク

消費MP	20
効力	味方１人
覚えるレベル	38

ザオラルの呪文は確実に生き返らなかったけど、ザオリクは100パーセント確実に生き返る。僧侶としての能力はこの呪文を覚えれば完璧だ。メガンテは、まあおまけだろう。

パーティー中２人使えれば怖いものなしだ。

ライデイン

消費MP	8
効力	敵１匹
覚えるレベル	26

勇者特有の攻撃魔法、デイン系は２つあるが性格は異なる。

ライデインは敵１匹に高電圧の糸をからめて80前後のダメージを与えるものだ。

ほとんどの敵に有効だが、普通に攻撃していたほうがいいかもね。

ベホマ

消費MP	7
効力	味方１人
覚えるレベル	30 勇者：33

IIでおなじみになったＨＰ全回復の呪文だ。この呪文を覚えるぐらいのレベルになるとＨＰもかなり大きくなる。そんな時にベホマが役に立つ！

勇者も覚えるので、ノーマルパーティーでは２人も使えるようになる。これはかなり強いぜ。

メガンテ

消費MP	1
効力	敵全部
覚えるレベル	41

ザオリクの項に書いたが、効き目は強いがあまり役に立たない。唱えたキャラクターが死ぬかわり、敵は砕け散る。

この呪文で全滅した敵からは経験値もお金ももらえない。よほどのことでも、この呪文を使うことはないだろう。

ベホマズン

消費MP	62
効力	味方全員
覚えるレベル	38

なんと仲間全員にベホマをかけてしまうというとんでもない呪文だ。でも消費ＭＰも62とかなり大きく、覚えた時ぐらいのレベルでは１回しか使うことができない。

まあ、よほどのことがない限り使うことのない緊急用呪文だ。

フバーハ

消費MP	6
効力	味方全員
覚えるレベル	32

敵の吐く炎や吹雪に対して、絹の衣のような美しいバリアをはる。このバリアは炎、吹雪攻撃に対してのみ効果があり、受けるダメージを半分にするのだ。後半にはかなりの敵が炎や吹雪を吐く。そんな敵に出会ったら、必ずフバーハを唱えよう。

勇者の専用呪文

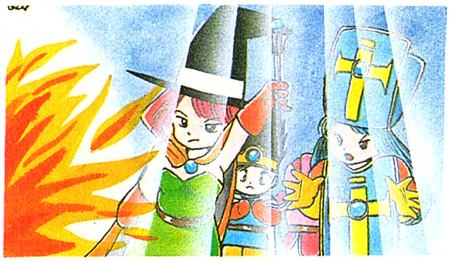
さまざまな魔法使いと僧侶の呪文を覚えるが、以下の５つ呪文も覚える。トヘロス、アストロン、ギガデインはかなり使えるぞ。でも、ＭＰが低いから使うときは注意せよ。

ギガデイン

消費MP	30
効力	敵全部
覚えるレベル	41

攻撃用呪文の中ではまさしく最強。敵の内部から破壊してしまうのだ。その攻撃力はなんと200前後！ しかも効きはかなり良く、敵全部にダメージを与える。

この呪文を覚えれば、もう先は見えたといえるだろう！



アストロン

消費MP	6
効力	味方全員
覚えるレベル	12

この呪文を唱えれば仲間全員が３ターンの間、鉄のかたまりになる。敵の攻撃も呪文もいっさい受けつけなくなるのだ。

呪文を多用する敵にこの呪文を使い、ＭＰのムダ使いをさせてからじっくりやっつけるという手は有効だ。

キャラクターの賢さと魔法のかかり具合について

レベルアップすれば各パラメータの数値が上がっていく。もちろん賢さも上がっていくのだが、賢さの数値は魔法を覚える基準となるだけでなく、効き具合をも決めるのだ。やはり賢さが高いほど補助呪文は効くし、ザキ、ザラキなどもよく決まるようになる。



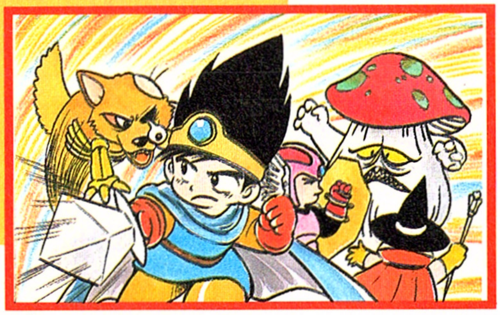
ベホマラー

消費MP	18
効力	味方全員
覚えるレベル	34

４人のＨＰを同時に50前後回復する呪文だ。一見便利そうだが、ＨＰ18を消費するほどのものではない。危くなったらベホマの呪文を２人で使えばいい。全員同時に危険になった時の緊急回避用程度の使い方をすればいいだろう。



「覚えるレベル」はその呪文を覚えるレベルのだいたいの目安です　　：攻撃用呪文　　：防御、補助呪文



DRAGON QUEST III GUIDE

アリアハン〜ノアニールの敵たち

今回はこれまでとはちょっと趣向を変えて、アリアハン〜ノアニール地方に現れる敵キャラをデータ中心にして集めてみた。この辺りで戦っているキミには、かなり役に立つはず。チェックしてちょ。

敵の特徴、性質を見抜くことが戦闘を有利に運ぶコツだ！

ドラクエIIIに現れる敵キャラは合計150以上！ そのいずれもが、さまざまな攻撃でキミたちに襲いかかってくる。だから、キミたちはある程度の新しい敵に対する対応策が必要だ。どうするかと言うと……？

まずアストロンの呪文で敵の様子をうかがう。ダメージは受けないからね。また、格闘技場で現れた敵キャラの戦いぶりをじっくり見るのもいい手段だ！



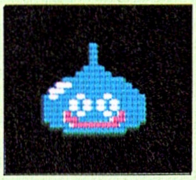
◀アストロンの呪文でどんな攻撃もへっちゃら。この間に敵の攻撃パターンを探るのだ



◀格闘技場に現れるモンスターはレベルが上がるほど、強いものが現れる。それを生かすのだ

スライム

HP	7
EXP	1
G	2



ドラクエシリーズの中で根強い人気を持つ最弱の敵、スライム。IIIでも役目は同じだ！

フロッガー

HP	13
EXP	3
G	3



おおありくいなどと戦っていると強いと感じるかも知れない。でも、数値を見ての通りなのね。

さそりばち

HP	10
EXP	2
G	4



レベル6位だと、意外に攻撃力があると感じられるはず。毒を持ち、しかも仲間を呼ぶ。

おおがらす

HP	8
EXP	1
G	2



スライムと同じく、レベル1〜3ぐらいはコイツと戦って経験値稼ぎ。ちょっと攻撃力が高い。

じんめんちょう

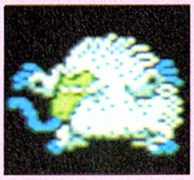
HP	10
EXP	1
G	4



マヌーサの呪文を唱える。ナジミの塔に多く出現する。バブルスライムとのコンビが恐い。

おばけありくい

HP	14
EXP	3
G	7



いざないの洞窟に多く出現する。攻撃力が割と高く、しかもひとりのキャラに集中攻撃をする！

おおありくい

HP	12
EXP	2
G	3



出現地域はスライムなどと同じ。レベル4〜6ぐらいの相手だ。いいカモキャラね。

バブルスライム

HP	10
EXP	3
G	6



ナジミの塔での強敵。HPは低いけど、攻撃力は高く、しかも毒を持っている。毒消し草が必要。

まほうつかい

HP	21
EXP	3
G	10



アリアハン東部〜ロマリアにかけて出現する。4匹現れた時のメラがなかなか脅威！

いっかくうさぎ

HP	10
EXP	2
G	2



ツノがかっこいいけどおおありくいと同程度の強さしかない。あまりもうからないキャラ。

アルミラージ

HP	18
EXP	3
G	8



ラリホーの呪文で眠らせてから攻撃してくるのがコイツのパターン。でも、よく逃げてしまう。

ホイミスライム

HP	25
EXP	5
G	5



これもアリアハン東部〜いざないの洞窟に出現。同時に現れた敵のHPをホイミで回復させる。

※HPは平均的な値、EXPは4人パーティーの場合にメンバー1人につき獲得できるポイントです。

キャタピラー



HP	31
EXP	7
G	12

いざないの洞窟で出会う敵の中では最強クラス。とにかくHPが高いのだ。攻撃力も割と高い。

ぐんたいガニ



HP	32
EXP	9
G	12

カザーブ近辺に出現する。これといった特徴はないが、よく4匹まとめて現れる。守備力高い。

あやしいかげ



HP	?
EXP	?
G	?

ボミオス、ホイミの呪文を唱え、不思議な踊りでMPを奪っていく。こちらの呪文は効きにくい。

さまようよろい



HP	50
EXP	17
G	30

か、固い！ その上ホイミスライムを呼ぶは、痛恨の一撃はあるは……。序盤戦の強敵だ。

おばけキノコ



HP	20
EXP	11
G	18

シャンパーニの塔3階以上によく現れる。甘い息を吐いて、こちらを眠らせる。

マタンゴ



HP	23
EXP	14
G	15

キノコ類得意の甘い息攻撃で眠らせてしまう。ノアニール地方の洞窟に多く住んでいる。

アニマルゾンビ



HP	40
EXP	7
G	15

ロマリア〜カザーブに幅広く出現する。ボミオスの呪文を唱え、攻撃順を下げてくるのだ。

どくいもむし



HP	30
EXP	11
G	20

その名の通り、毒を持っている。攻撃力はそこそこ高いが、キャタピラーよりちょっと強い程度。

バンパイア



HP	28
EXP	15
G	19

コイツのもっとも恐いところはヒャドの呪文を唱えることである。攻撃力もけっこう高い。

ポイズントード



HP	20
EXP	5
G	9

毒を持ったカエルだ。やはり毒が最も怖いので、毒消し草の用意を忘れずに。キアリーは覚えた？

ギズモ



HP	24
EXP	9
G	14

5匹で現れてメラの嵐が吹き荒れる！ なんてことは対ギズモでよくあること。攻撃力は低い。

ひとくいが



HP	25
EXP	13
G	15

攻撃力はじんめんちょうよりはるかに高く、しかもマヌーサの呪文を使ってくる。

キラービー



HP	25
EXP	6
G	13

ロマリアの敵の中では厄介な方。まひ攻撃をしてくるのだ。満月草で回復させよう。

デスフラッター



HP	20
EXP	11
G	15

ノアニール付近に出現。デスフラッターの攻撃は、連続2回攻撃が多い。あなどれない相手だ。

こうもりおとこ



HP	24
EXP	7
G	13

カザーブ地方の夜と、シャンパーニの塔に現れる。マホトーンを使ってくることが多い。

バリィドドッグ

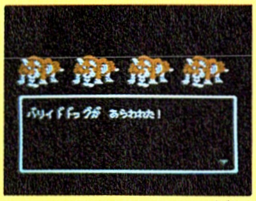


HP	36
EXP	13
G	14

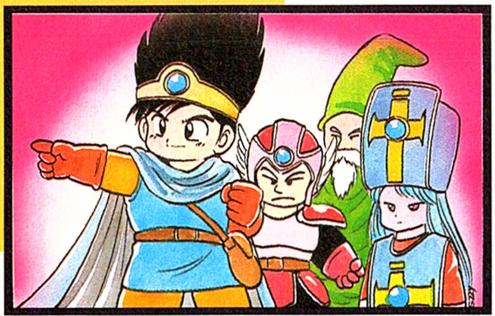
ルカナンを唱えてくる以外にこれといった特徴はない。ノアニール地方の夜に多数現れる。

新しい敵と戦う前に
その敵のことを知っておく

ここに紹介したあやしいかげ、バンパイアのように、進めば進むほどさまざまな呪文を使いこなす敵が現れる。そんな敵とどうやって戦うか？ その敵に関する知識が何もない状態よりも、ある程度でも知っていたらかなり有利だ。このページの情報を活用してくれ！



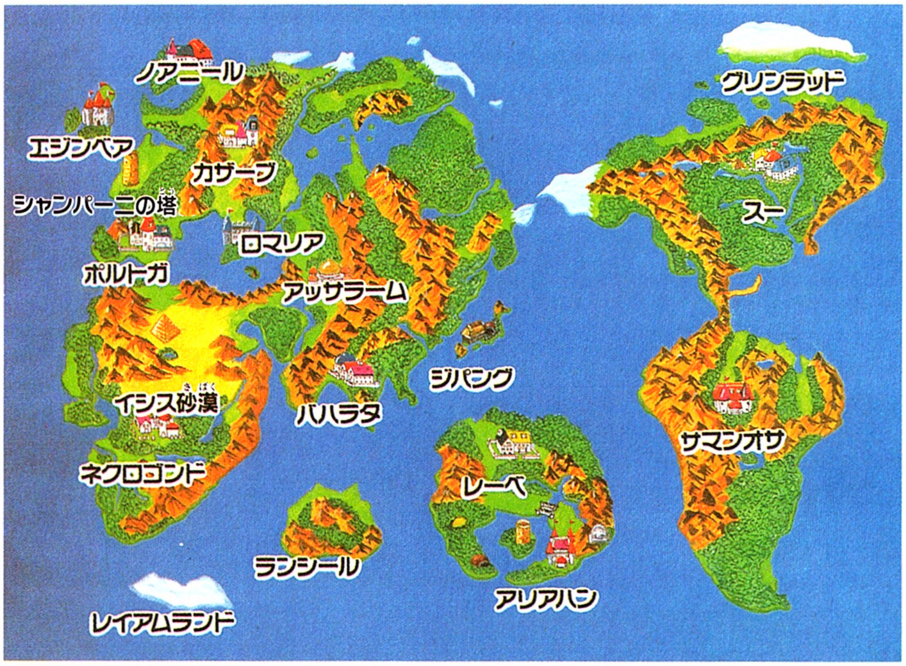
▲さて、コイツらはどんな攻撃をしかけてくることやら……？



DRAGON QUEST III GUIDE

初心者ガイド～ロマリアまで

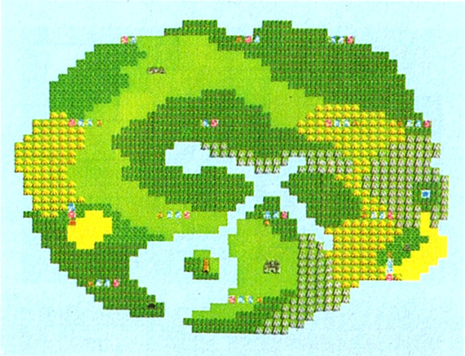
もし、キミがようやくドラクエIIIを入手したなら、このページをじっくりと読んでほしい。アリアハン～ロマリアまでのゲームのイントロ部分と、そこに関する攻略アドバイスがこのページにあるからだ。スムーズにゲームを進められるぞ！



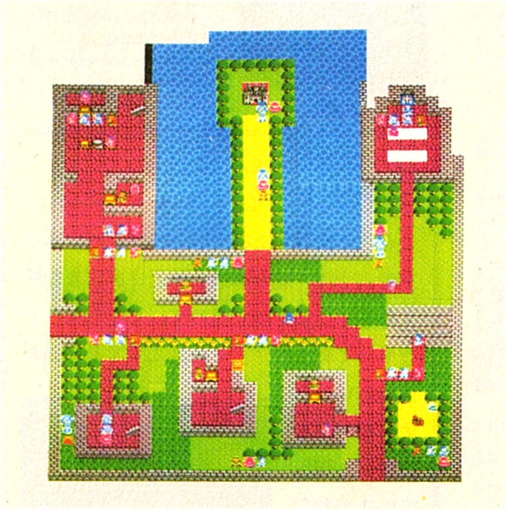
アリアハンはイントロだ

左の全体マップで、中央下にあるアリアハンからキミの冒険はスタートする。ここを脱出し、他の大陸へ行くまでがイントロ部だ。とは言ってもなかなか簡単には行かないぞ。

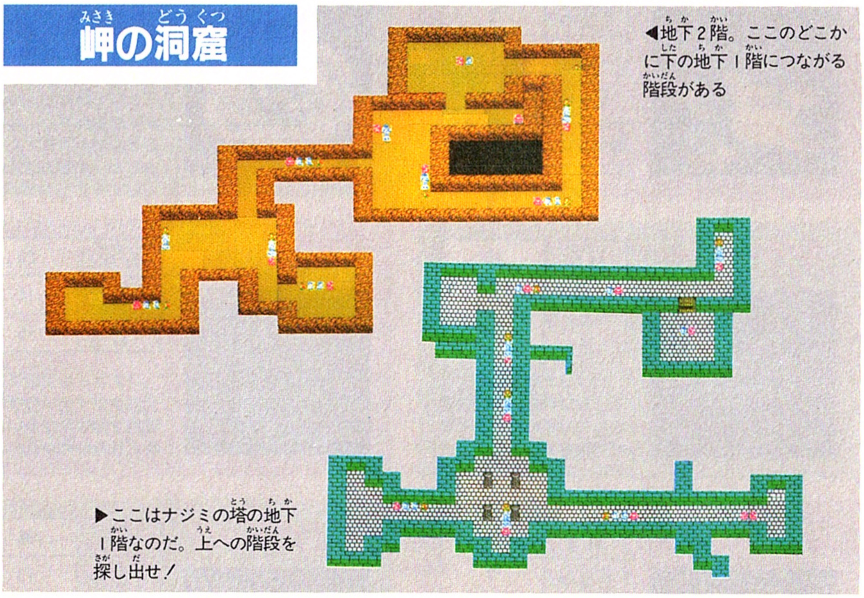
アリアハン大陸



アリアハンの街・城



岬の洞窟



◀地下2階。ここのどこかに下の地下1階につながる階段がある

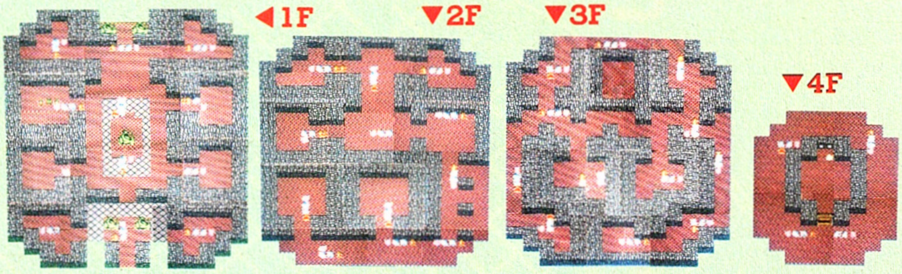
▶ここはナジミの塔の地下1階なのだ。上への階段を探し出せ！

アリアハンの街、城から旅立ったキミの最初の目標はレベルアップすることだ。スライムやおおがらすを倒し、とにかく全員をレベル3以上にすること。

そうしたら、次の目標は城の西に見えるナジミの塔だ。塔のさらに西にある岬の洞窟に入り、ここから塔へと向かっていこう。

小さな地下1階を抜け、地下2階へ。現れる敵は強いものでフロッガー程度だから、倒しながら進めばすぐレベルアップする。そして上の階に出ると美しい緑の迷宮が広がる。この1階上がナジミの塔だ。

ナジミの塔



ナジミの塔のどこかには宿屋がある。まずそれを探し出し、HP、MPを回復させよう。かなり楽になる。

塔の最上階には老人がひとり、ポツンといる。彼に会うことこそが、ナジミの塔での目的なのだ。あるアイテムをくれる。旅の範囲が広がるぞ！

レーベの村



ナジミの塔の北にある街だ。ある程度レベルアップしたらこの街を拠点に行動しよう。そして、この街にある秘密を…。

東の山中の泉

アリアハンの東のはずれにある泉は、近づくと画面がズームアップする。奥にはいざないの洞窟の入口があるぞ。

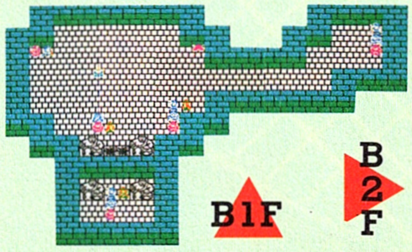


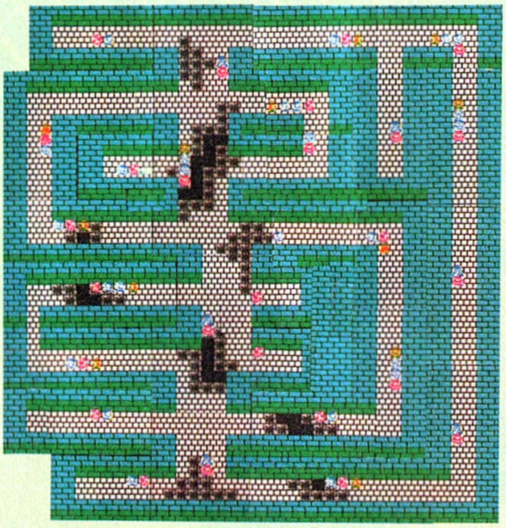
▲ここから1歩前に出てみよう。すると……



▲いきなり画面が切り換り、拡大された。奥へ行こう

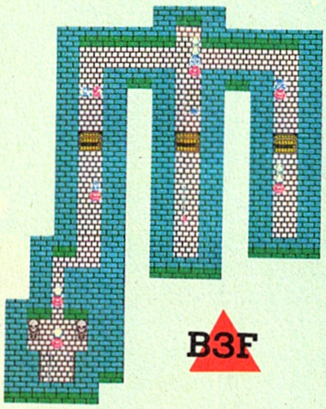
いざないの洞窟





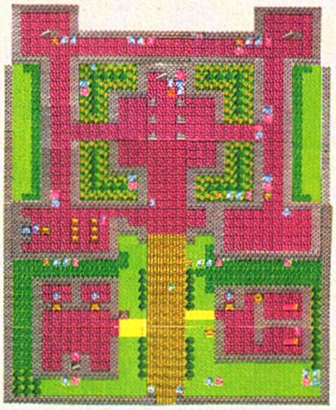
アリアハンのクライマックス、いざないの洞窟には旅の扉があり、そこから遠く離れたロマリアまで旅立つことになる。

だが、あせってはいけない。この洞窟をスムーズに進んでいくにはレベル7～8ぐらいじゃないとキビシい。そして、あるアイテムも必要だ。あの街でもらえるアレだ。



地下2階の構造が複雑だ。かなり遠回りさせられる。地下3階は、……解ったかな？

ロマリアの街・城



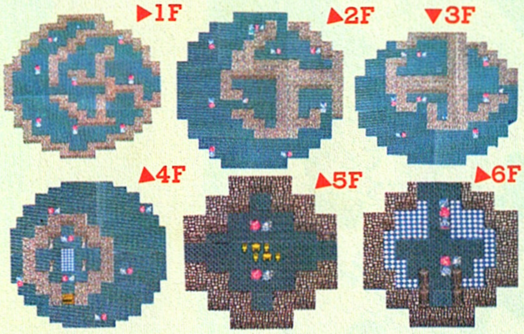
ロマリアの旅の扉を出るとすぐ先にこのロマリア城・街がある。

カザーブの村



ロマリアのはるか北に位置するカザーブの村。レベル11～13ぐらいの拠点だ。ここから西にあるシャンパーニの塔へ旅立て。

シャンパーニの塔



この塔をクリアするにはレベル14前後がめどだ。6階建ての塔をひたすら昇っていけ！　そこに……。



JALECO
ヒーローを待っている。
燃えろ!!
プロテニス
JF-17 4月発売 ¥5,500
ジャレコファミリー コンピュータ用カセット
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
※このソフトはC1では使用できません。
それゃも一本物に近い、ド迫力のテニスゲームだぞ。プレーヤーの動きやラリーの応酬に、茫然自失の超リアル感。もちろん、音声合成使用だから、まさにウィンブルドンでのコーフンがまるごと体験できるってわけだ。さあ、キミもトーナメントに参加して、ヒーローの快感あじわっちゃおう!
風雲少林拳
暗黒の魔王
ファミリーコンピュータ ディスク システム
4月発売
¥3,200
株式会社 ジャレコ ●本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表) ●大阪/〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081 1988©JALECO LTD.

ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER

もう、春休みの時期だけど、君は何をしてすごすのかな？　集中してファミコンするにはいい時期。春休み用の一本、君は何を選ぶ？

スクウェア/5月13日発売/¥5900/2M+64K RAM/バッテリーバックアップ機能付

DEEP DUNGEON Ⅲ



ディープダンジョンⅢ 勇士への旅

ハーイ！ お待たせしちゃってゴメンナサイ。まさかと思っていた方もいらっしゃるとは思いますが、あのディープダンジョンのシリーズ第3作目が発売されることになりました。その名も勇士への旅です。

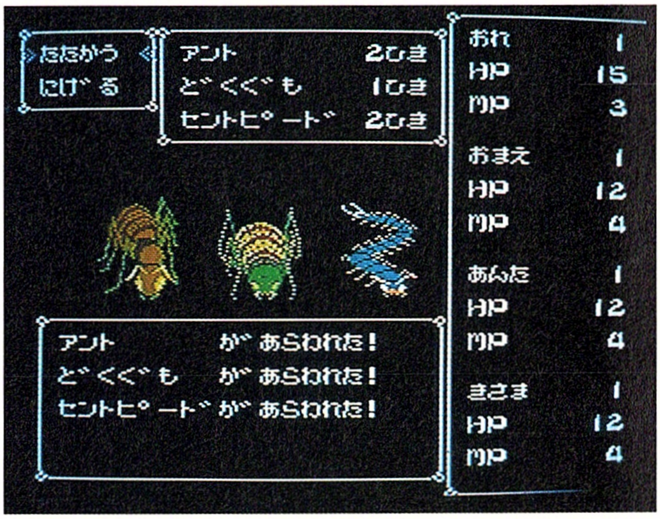
文／田尻智

ディープダンジョンがまた帰ってきた。

昔はよかった……。テレビゲームなんてもんはだなあ、指先の器用なヤツの独壇場だったのよ。もー、お手手のニブイおじさんたちは、ひたいに汗をたらたらにじませちゃって「あー、また死んじゃったよ、おじさん。やっぱり、ヨシオくんの方がうまいな。若さってヤツかなワッハッハハハ…！」なんて、自分の不器用さを年のせいにしちゃう光景が、日本中のいたるところで見られていたんだぜ。

それがさ、どーゆーワケか最近ファミコンゲームといやあ、ロールプレイングゲームとかシミュレーションゲームばっかりなんだよなあ。

あの、ファミコンのコントローラーってさ、今まで、いかにして誰よりも素速く操作するか、そういうすっごくハードな目的のために使われてたじゃない。だから、ロールプレイングゲームなんかやっててね、タラタラタラタラボタンいじってると、こう、発作的にねガァーッ！ とボタンをかきむしりたくなるよね。え？ ならない？ いや、それがね、なっちゃうんだよ、これまでアクションゲームばっかりピュンピュンやりまくってきたから。これ、一種の禁断症状なのかなあ。



ディープダンジョンⅢは、本格的迷路を導入したパーティ形式のロールプレイングゲームだ。もー、薄暗いダンジョンの中、道にぐるぐる迷いまくりながら、だまって立っててもわらわら寄ってくるガイコツたちと戦ってると、昔がキュンって懐かしくなったりする。

STORY ストーリー

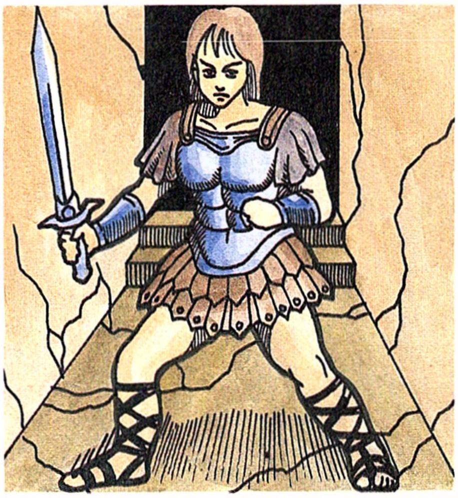
その夜、この国はめずらしく嵐に見舞われた。雨と風の吹きあれるなか、ひとびとは、ひっそりと夜を過ごした。次の朝、旅の剣士は、国のひとびとのざわめきで、目を覚ましたのだった。

宿屋の窓から外をのぞくと、きのうまではなかったはずの高い壁が、国を取り囲んでいた。宿屋を出てみると、北の方に地下への入口があり、そこから傷だらけの男が這い出てきた。

「この下は、化け物でいっぱいだ！ 一緒に行った仲間達は皆殺された。誰かこの街を救ってくれ…！」といい残すと男は息絶えてしまった。

街の長によると、この入口は遠い昔、遺跡発掘のために作られた地下街へ続く階段なのだということだった。そして、この階段だけが、ヒューマの街と外界をつなぐ唯一の道でもあったのだ。

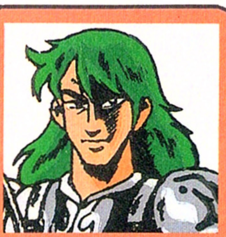
人々の間に不穏な空気が流れた。その時、「私が行こう！」と名乗りを上げた者がいた。それは、まさしく旅の若い剣士だった……。



まず、僕らのキャラクターを登録してから冒険へでよう

冒険へ旅立つためには仲間が必要だ。パーティーは、主人公の剣士はもうキマリのメンバーだけど、ほかに狩人、僧侶、そして魔法使いの中から自由に職業を選んで、最大3人までの仲間を加えられるんだ。ひねくれ者は、コマンドで「つくらない」を選べば、たったひとりで孤独に旅立つこともできるぞ。

また、パーティー単位で、3パーティーまで登録しておけるから、好きな名前でたくさんメンバーを登録しちゃおう！



主人公(剣士)

彼は剣の達人だ。魔法を使うことはできないけど、飛び道具以外のほとんどの武器を使いこなすことができるのだった。体力だって経験を積めば積むほど、グングン、グングン上がっていくぞ。



狩人

こいつは飛び道具のあつかいが、ひじょーにうまいのだった。ウーンと離れた敵に対しても、狙った的はハズさない。イカしたヤツだ。経験を積んでいくと、いくつかの呪文も覚えてくれるぞ。



僧侶

このひとは、生命に関わる魔法を使いこなすことができる。そのうえに、比較的攻撃力もあるから、まだ経験が浅い青二才のときは攻撃と呪文を時と場合によって切り換えつつ戦っていこう。

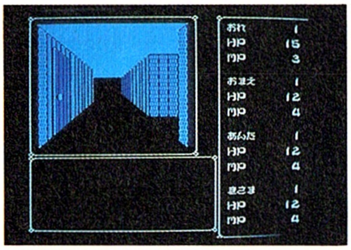


魔法使い

このひとは、戦闘能力が低く、体力もないという、たよりなげな感じの溢れるひと。でも、経験を積むにしたがって覚えていく魔法は、多くの敵との戦いで、非常に力を発揮してくれるでしょう。

冒険の手順はこうだ

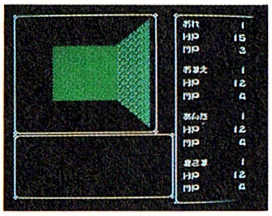
①迷路シーン



街の中、および各ダンジョンは立体、つまり3Dになっている。コントローラーの十字ボタンで移動する。扉の前に立ったときは、Aボタンを押せば、蹴破って中へ入れるぞ。

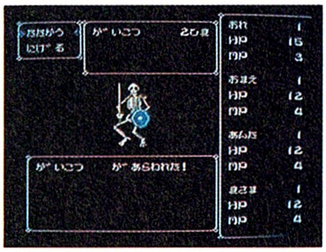
②戦闘シーン

1



街の中なら敵はでないが、一歩外界へ踏み出すと、不気味な虫や骨の怪物が現れる。ディープダンジョンシリーズの特徴だが、ただ立ち止まっているだけでも怪物はやってくるぞ！

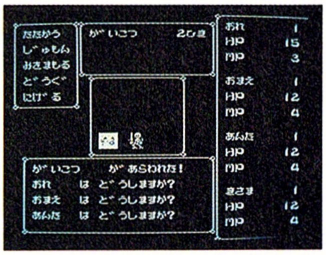
2



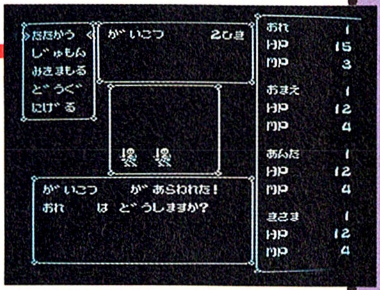
そーら、でた！　ガイコツだ！　なかなか大きくてスマートないでたちが素敵だ。しかし、このときたった一匹しか画面に表示されていなくても、複数でやってきてることが多い。表示でたしかめて戦うか逃るか選ぶのだ。

男らしくスッパリと戦うことにキメたら、今度は、ちゃんと現れた数だけの怪物が表示され、戦闘シーンに入る。パーティーの先頭からひとりひとり行動の指示をしてやろう。これこそパーティープレイのダイゴ味だ！

3



4



指示してしまえば、あとはしばらく画面を観てるだけだ。こっちの攻撃と、怪物さんたちの攻撃がひと回りすれば、ふたたびコマンド待ちの状態に戻る。どちらかが息絶えるまで、戦い続けるのだ！

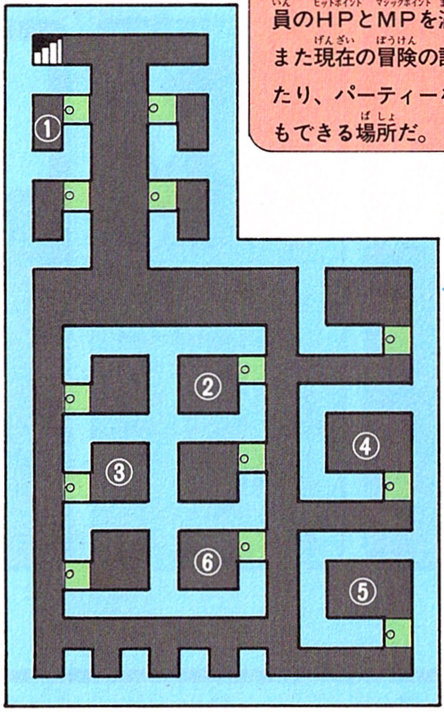
③コマンドシーン



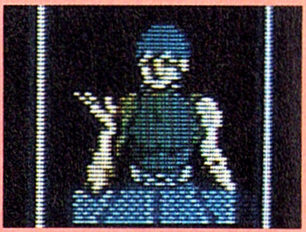
戦闘中のコマンドは、ぜんぶで5つだ。ま、「たたかう」はフツーの戦闘だ。「じゅもん」は魔法による防御と攻撃。「どうぐ」はアイテムの使用。「みをまもる」は何もしないけど、通常より敵の攻撃のダメージが少ない。「にげる」は成功すれば3D画面に戻る。

マップ大公開

まずは、物語はヒューマの街から始まる。ここでいきなり道に迷ってたんじゃ、先が思いやられるな。敵はでてこないんだから、ゆっくり買いものでもしていくといい。



④宿屋



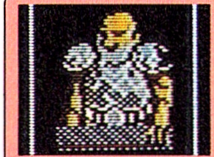
宿屋に泊まると、パーティー全員のHPとMPを満タンにできる。また現在の冒険の記録をセーブしたり、パーティーを組み変えたりもできる場所だ。

①道具屋



ここでは道具を買ったり、持ちものを売ったりすることができる。ただし、装備している武器、防具は売ることはできない。特にここの店では、くさのつゆとしろきのこを売っているので買っとこう。

②武器屋



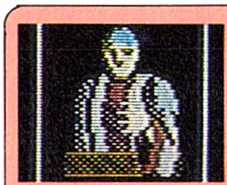
この店では、武器と防具を買える。かならず立ち寄って、できるだけ装備を充実させよう。売ってるものは、短剣、手おの、こうぼう、ダート、スリング、うでのたて、きぬのころも、レザーだ。

③修業場



ここでは、魔法使いのみが呪文を覚えることができる。レベルが低いときは、覚えられる呪文にも限りがあるが、レベルが上がるにつれて多くの呪文が使えるようになる。

⑤寺院



ここでは、まず狩人と僧侶が呪文を覚えられる。また戦いのすえ、死んでしまった仲間を、復活してもらえる場所でもある。きっと何度も立ち寄ることになるだろう。それと、神に祈りをささげることもできるのだぞ、ここは。

⑥情報屋



旅に必要な情報が手に入る。自分が聞きたい情報を選んでお金を払う。すると払った金額にみあった情報を教えてくれるというしくみだ。ゲームをやっていて行き詰まってしまったとき立ち寄るといい。

買い物上手になれ

おかいものリスト一覧〔武器編〕

品名	価格	剣	狩	僧	魔
短剣	5G	○	○	○	○
手おの	10G	○	○	×	×
こんぼう	8G	○	○	○	×
ダート	10G	×	○	×	×
スリング	20G	×	○	×	×
短刀	100G	○	○	○	×
アーバレスト	300G	×	○	×	×
モール	200G	○	×	○	×
スピアー	250G	○	×	×	×
フレイル	1000G	○	×	○	×
ルーンソード	?	?	?	?	?
ハンマー	?	?	?	?	?
ほのおのムチ	?	?	?	?	?

おかいものリスト一覧〔アイテム編〕

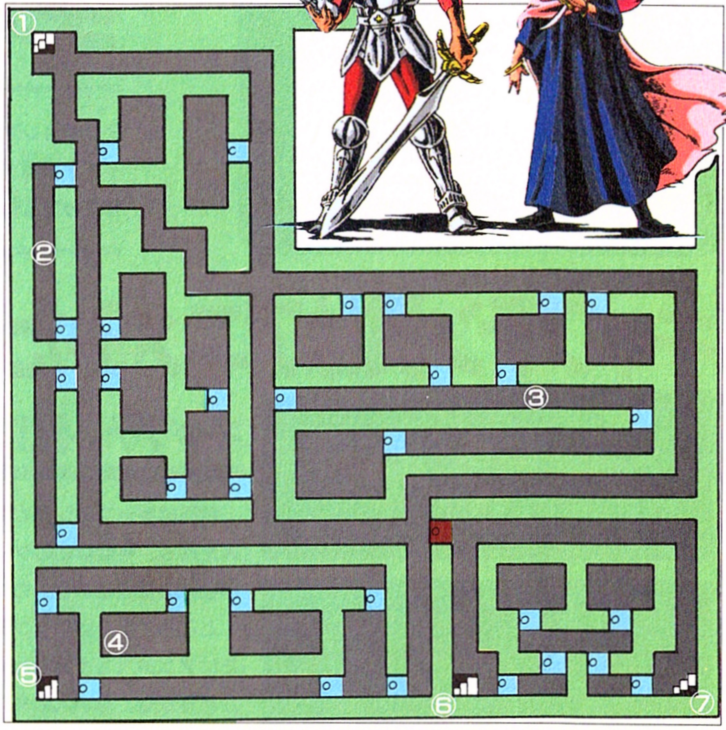
品名	価格	効果
くさのつゆ	20G	HPが回復する
しろきのこ	40G	毒を消す
ソルンのみ	100G	マヒした体を元に戻す
スムルのみ	120G	MPを回復する
ランプ	50G	暗いダンジョンを明るくする
サークレット	80G	ダンジョンから脱出する
なわばしご	250G	階段がない所を降りれる
てかがみ		自分の周囲のマップを映す
かぎ		扉を開ける
せきばん		? 重要なアイテム

※おかいものリストの○・×は装備できる、できないを表わします。

お次は地下街(B1F)でたたかうぞ

さあ、戦いの場にやってきたぞ。敵の怪物はそんなに強いヤツはいない（スライム、ガイコツ、どくぐもなど）けど、それでも数が多いと、レベルの低いうちは仲間のひとりふたりは死ぬかも知れないね。迷路はいきなり鬼の様だから、右のマップを参照しながら進むのが正解でしょう。ただし、まだ未知の世界も右上に隠されている。お楽しみに。

①地点のはしご・ヒューマへ
②地点・メッセージが聞ける
③地点・メッセージが聞ける
④地点・メッセージが聞ける
⑤地点のはしご・地下街B2Fへ
⑥地点のはしご・地下街B2Fへ
⑦地点のはしご・アイルへ



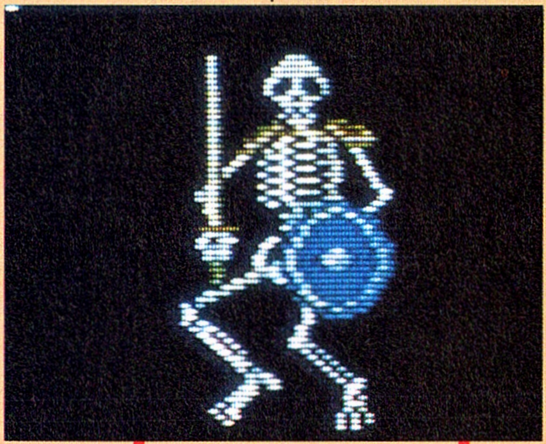
おかいものリスト一覧〔防具編〕

	剣	狩	僧	魔
うでのたて 20G	○	×	○	×
きのたて 80G	○	×	○	×
てつのたて 160G	○	×	○	×
まほうのたて 15000G	○	×	○	×
たてのゆびわ 100G	×	×	×	○
きぬのころも 15G	○	○	○	○
レザー 25G	○	○	○	×
くさりのよろい 300G	○	○	○	×
スプリント 500G	○	○	○	×
バンデット 2000G	○	○	○	×
プレート 4000G	○	×	×	×
うろこよろい ?	?	?	?	?
ヒートアーマー ?	?	?	?	?
フルプレート ?	?	?	?	?

たたりの ディープダンジョンⅢがすきでしにそうだぜ。

本当はドラクエの方が好きだけど。あっいけない。

僕は迷路モノって苦手でねー。ロールプレイングゲームの楽しいところって、いろいろあるじゃない。ほら、アクション的要素がなくても遊べるとか、パーティプレイのストラテジィが快感だとか、成長するという概念とか。ところが、これで迷路をあっちうろうろこっちウロウロさまよってると、いつまでも出口を見つけらんないイラ立ちが、これらの楽しみを上回っちゃうのよ。RPGの元祖的存在ウィザードリィもそうだったけど、あんまり迷路を難しくして欲しくないな。





▶こんなに大きくリッパだったキャラクターが、キーホルダーみたいに小さくなってしまう。ううっ、かわいい。



カセット テクモ/4月中旬発売/¥5500/1M+1M

CAPTAIN TSUBASA



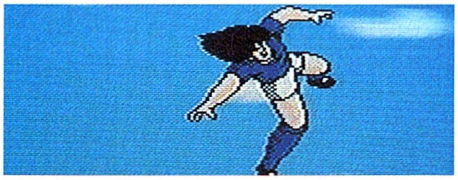
キャプテン翼〔その2〕

アクションゲーム？　シミュレーションゲーム？　冗談じゃないぜこのキャプテン翼サマは天下のRPGタイプサッカーゲームだ。ドラクエが終わっちまっても俺様がひかえてるから心配すんなよ。と、意気込んでまーす！

文／ベニー松山くん

キャプテン翼はアニメみたいにゲームが進む







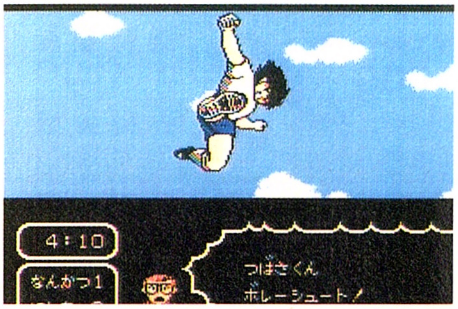


キャプテン翼にはアクション要素は含まれていません

前回はキャプテン翼とドラクエを比較してみたけど、今回はこのゲームしか持っていない独特の世界というものに触れてみたい。

ところでキミはキャプテン翼のコミックまたはアニメ（もう終わったけど）を見たことがあるかな。ない人のためにも説明しておくと、サッカーが題材とはいえ一介の中学生たちが学校の授業でやってるようなものとはまるで違う。登場するキャラクターは翼くんを筆頭に超人的なサッカーセンスの持主で、オーバーヘッドキックなんて高等技術はもとより、空中殺法や壁をも砕くシュートなど、視覚から与えるインパクトがすごいんだ。つまりアクションで見せる部分が大きいわけだね。

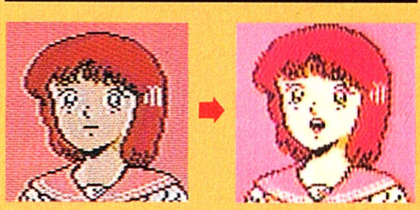
でもこのゲームでは、自分でキャラクターを自由に操って、微妙なコントローラさばきでシュート！　なんてものじゃなく、RPGやAVGに近いコマンド形式で試合が進んでいく。そこでキャプテン翼独特の雰囲気の再現は、まるでアニメを見ているような場面場面の動きによって行われているんだ。グン！と画面を横切るボールを見たら、ファンじゃなくても胸がトキメクぜ！



▲いくぞ！　空中からのシュートっ！　こんなアニメっぽいシーンがあちこちに入っていて、他人がプレイしてるのを見てるだけでも楽しい。原作を読んでるともっと楽しい

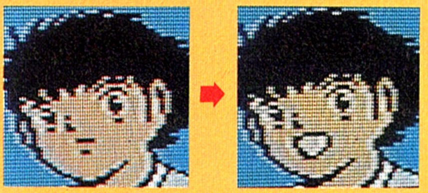
口のぱふぱふぱくぱくもあり！　まるでしゃべってるみたい（かな？）

早苗ちゃんは



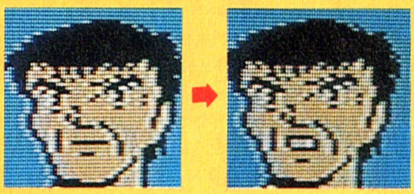
▲早苗ちゃん、そうやってると酸欠の金魚みたいだね

翼くんも



▲翼くんがやってもあんましオモシロクないなあ……

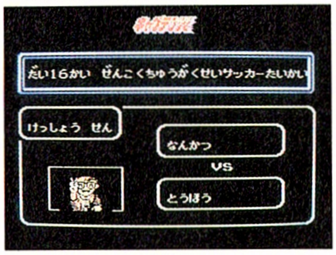
古尾谷さんだって



▲監督、あなたは隅でこぶ茶でもすすってなさい

試合開始からの攻防をドキュメント形式で!

対戦校の発表



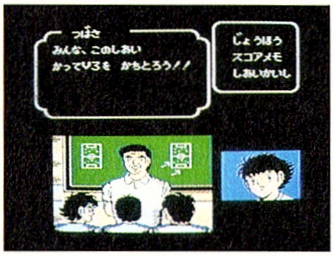
▲本日は南葛中対東邦中の、全国中学生サッカー大会決勝をお送りしております

ミーティング



▲控室では試合前のミーティングが入念に行われている模様です。でも、監督は毒にも薬にもならないこと言ってますねー

キックオフ(試合開始)



▲さあ、キャプテンの翼くんがゲキをとばします。いよいよ試合開始っ

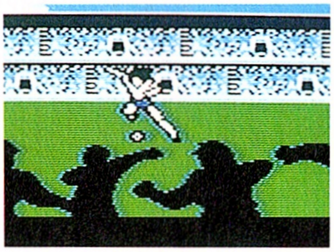
さあ、攻めるぞっ!!

ドリブル



▲ボール権は南葛。翼くんがするどいドリブルで敵陣に切り込んでいく――っ!

エンカウンター



▲あーっと、東邦は早くも総力をあげてボールを奪いにかかった! 翼くんに日向くんをはじめとする4人が一斉につくーっ! しかし他人事ながら、これだけ1人に集中すると他の選手たちはガラ空きになっているのではないでしょうか?

パスプレイ





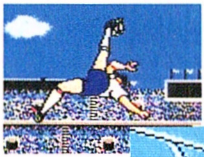
▲おっと、翼くん単独での突破は無理と判断してか、東邦チームのスキをついて右サイドの井沢くんにパス! 井沢くんボールを受けてすかさずドリブルに行く――っ!

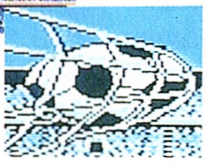
センタリング



▲右奥のゴールライン手前から井沢くんがセンタリングだ――っ! ゴール前には翼くんがまわり込んできているぞ!

シュート&ゴール!





▲▶ボールはいい位置に返ってきている。高いボールに翼くんが動きを合わせた! ジャーンプ!! 翼くん得意のオーバーヘッドキックだ。若島津くん反応が遅れた――っ! ゴール! 翼くんのシュートが東邦中のゴールにつきささりました。1対0。先取点は南葛チームです。悔やしがる東邦イレブン

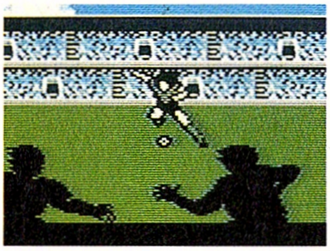
今度は守る番だ!

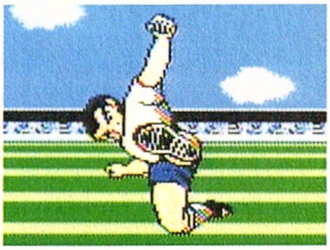
待機



▲さあ、東邦中反撃開始だ。南葛フィールドに突進するのはキャプテン日向くん

ディフェンス





▲南葛イレブンがおさえにかかる! 日向くんに向かって猛然とタックル――っ!

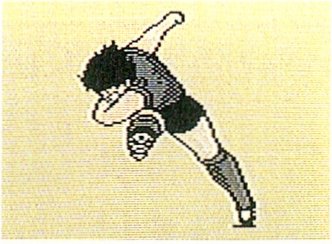
▶かくして南葛は見事3年連続優勝をかちとるのだが、本番はこれから

おおっと失敗だ



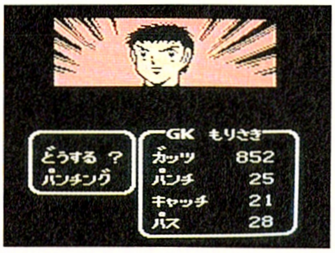
▲ああ――っと日向くん強引なドリブルで弾き飛ばした! 南葛ディフェンダーが次々抜かれていく――っ!

敵のシュート



▲東邦の猛虎、日向くんのタイガーショットォォ! ボールが凄まじい勢いで南葛ゴールへと飛んでいく――っ!

キーパー大活躍





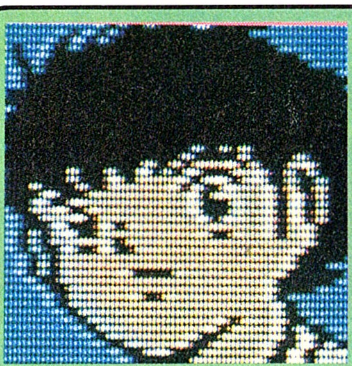
▲キーパー森崎くん決死のパンチングだ! きわどいところで届いた――っ! ボールはクリア! 南葛ピンチを脱しました

そして試合終了……

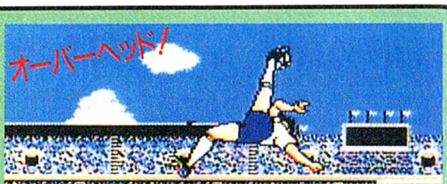


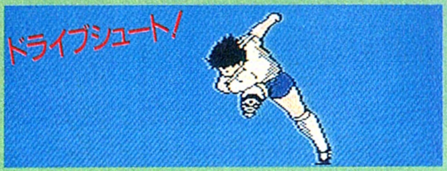
必殺シュートだ。人気選手大集合だ。

ドリブルで敵選手を次々抜き去るというのもやり口だけど、サッカーの華といえばやっぱりシュート。ホラ、キミだってあるだろ？　サッカーの授業でムリにシュートしようとしてチームの足を引っぱっちゃったことが。そういうのは協調性に欠けるとか通信簿に書かれちゃうんだよな。その点キャプテン翼のキャラたちは必殺シュートを持ってるヤツが多いから誰がシュートしても絵になる。人間とは思えない技の数々をとくとご覧あれ。

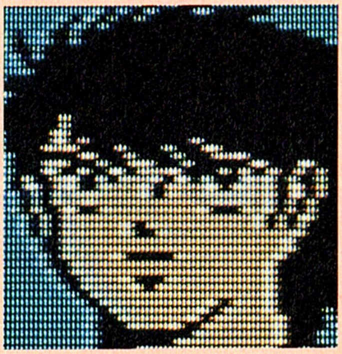


大空 翼





まずは天下の主人公・翼くんから。彼のサッカーセンスの良さの秘密は、生来の球体嗜好癖（ボールを友達だと思ってるらしい彼の目には石崎も早苗ちゃんもボールのように見えるのかも知れないぞ）に加えて、たまたま家に下宿していたブラジル帰りの天才プレイヤー、ロベルト本郷と出会ったことにある。彼の訓練を受けた翼くんは小学生時分から早くも、着地の時に首の骨を折っちまいそうなオーバーヘッドキックを使いこなし、さらにはプロの選手ですら使える者がまれだというドライブシュートを中学生の分際で身につけてしまっているのだ！　さすがっ。



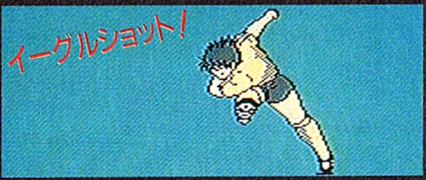
日向小次郎



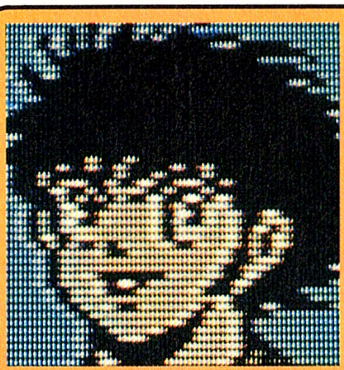
キミはあの吉永小百合主演の映画「キューポラのある街」を見ただろうか？　東京オリンピック前の時代を描いてるもんで、とにかく登場人物たちが貧しい（当時は普通なのかも知れないけど）。で、小次郎くんの家庭も実は同じくらい貧しいのだ。なにしろ妹と弟がたくさんいるのに父親が早く亡くなってしまい、収入といえば母親のパートと小次郎の新聞配達しかない。そんな事情もあって彼はサッカーの名門東邦に買われていってしまったのだ。野球でいえば助っ人外人のようなもの。おおっと必殺技はタイガーショットね。



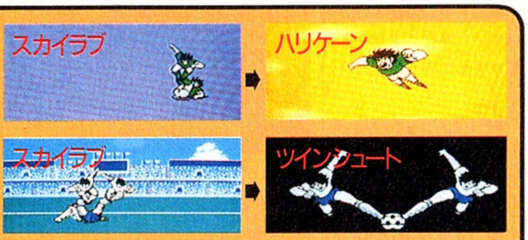
松山 光



彼が率いるふらの中学は、その名の通り北海道の富良野にあるらしい。富良野といえば知ってる人も多いと思うけど、高名な脚本家倉本聡が妙な塾を開いているだけでなく、スキーのメッカとして有名である。そういえば原作の高橋陽一先生は読み切りでスキーのジャンプの漫画を描いてたけど、雪国に何か思い入れがあるのだろーか？　それはさておきそんな雪深い土地でサッカーをするのは並大抵のことじゃない。強靱な足腰から繰り出されるのは地を這うイーグルショットだぁ！　これは実に迫力ある。気持ちいいぞ。

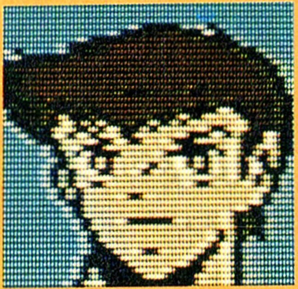


立花 政夫・和夫



松山くんと同じく、彼らもまた雪深い地方・秋田県の出身で、詳しくいうと十和田湖にほど近い花輪だ。この双子は松山とは基本的に考え方が違っていて、無理に雪の中をドリブルするくらいなら雪のない空中でサッカーをしてやろうというタイプ。スカイラブシリーズはサッカーというよりサーカスかジャニーズだ。

早田誠





スポーツ漫画では必ずといっていいほど、大阪出身のキャラクターは関西弁を使う。ところがこの早田くんは記憶の限りでは関西弁でしゃべったことがない。というよりキャプテン翼のキャラは1人を除いて絶対方言を使わないらしい。ではその1人とは誰なのか？　それは隣りの新田くんのスペースで明らかになるだろう。必殺技が入らなかった。

新田　瞬

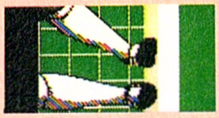


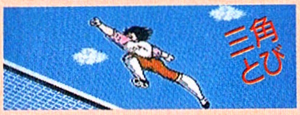
方言を使うキャラの発表です。今回は顔も出てないけど、日本勢の中では一番デカイ九州は比良戸中の次藤くんがそう。で、どんな方言かというと一般に標準語と呼ばれる言葉の語尾にただ「タイ」をくっつけただけの、半ば九州の人をバカにしてるんじゃないかと思うほどシンプルなものなのだ。それもこれも全国どこの読者にも理解できるようにとの配慮なんだろうなあ。うん。

一応新田くんにもふれてあげないと可哀想だよね。彼の得意技はハヤブサシュート。でもほとんど決まらない。おっと、また可哀想なことを言ってしまった。

若島津　健







若島津くんはゴールキーパーであって高田みずえのダーリンではない。もちろん仕事はゴールを守ることだからシュートするチャンスもないワケだ。その代わり彼は空手の経験を生かした三角とびを使って敵のシュートをはたき落とす。えらい！　使える!!

ファン・ディアス





彼のお国はアルゼンチンと、ロベルトのいたブラジルにほど近いため（そんなに近くねーぞ）必殺シュートは翼と同じドライブシュート。ちっ、つまんねーの！

エル・シド・ピエール





国際Jr.ユース開催国フランスの意地といわんばかりにひん曲るスライダーシュート。ピーエルなら野球なんだけど。

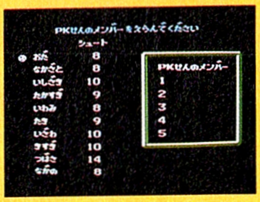
カール・ハインツ・シュナイダー





ドラクエIIIでいえば×××に相当する最強のサッカー戦士シュナイダーくん。必殺のファイヤーショットは小次郎のタイガーショットを上回る。コミックでは石崎が血祭りになったのだった。

PK戦もけっこう盛り上がるんだなぁ







なんと同点のまま試合時間が終了してしまうと、大会の決勝などを除いては実際のサッカー通り、PK戦で勝敗を決めることになる。じゃあRPGタイプのこのゲームでどうPKするのか？　答えはカンタン。守るのも攻めるのも右か左を選ぶという単純なものなんだ。確率は五分と五分。あとはキーパーの能力が明暗をわける。思わず「ガンバレ！　若島津」と手に汗握るぜ。

▶ぴょーんと飛びつくキーパーなれど、見事カンが外れた時は爆笑モノ。恥ずかしいでおます(笑)

カセット データイースト/3月29日発売/¥5800/2M+64KSRAM/バッテリー・バックアップ付



BE-BOP-HIGH SCHOOL

ビー・バップ・ハイスクール

とお〜っても軽いノリでツッパリ高校生諸君の生態を浮き彫りにした「ビー・バップ・ハイスクール」。このゲームはそのノリがまんま伝わってくる思わず顔ほころびの1本なのだ。キャラもお馴染みの奴らばっかりだぜ!

文/ニョクマム古橋

北高のシンゴが何者かにさらわれた!?



▶シンゴが何者かにさらわれたっていう知らせが、トオルとヒロシのもとへ……。こりゃエライことになってきちまったぜ!



◀かくしてトオルとヒロシは共同戦線を張ってシンゴ救出に乗り出した。あんまり頼りにならない相手だけどね

ご存じ私立・愛徳高校の中間トオル、加藤ヒロシのもとに、あの、前川シンゴが訪ねてきた。シンゴといえば北高で番張ってて、ケンカがメチャ強くて、女が異常に好きというとんでもないやつ。そのシンゴがやけに神妙な顔つきで「オレの身に何かあったら助けてくれよ」なんていうんだから、こりゃよっぽどタイヘンな事態になってるに違いない。なんでもヤバイ奴の彼女にちょっかいを出したのがその原因らしいんだけど……。

そしてその数日後、シンゴが何者かにさらわれたという知らせがトオルとヒロシのもとへ届いた。こりゃヤバイぜ! 2人は共同戦線を張って救出に乗り出したってわけさ。



▲シンゴは中央高校のレミを紹介することを条件に、トオルとヒロシに何かあったら助けてくれっていう伝言を……

問題は気力と運勢なのだ

このゲームでポイントになるのは"気力"と"運勢"。気力がゼロになるとそこでゲームオーバーになっちゃうし、運がないと情報をもらえなかったり、ケンカにも負けちゃったりするんだ。気力は夜までに(夕方の間に)家へ帰って寝ないと落っこちていっちゃう。良い子は早くクソして寝るわけね。で、朝起きたらまずは神社へ行っておみくじをひくんだ。気力がないっていうのは調子が悪くて、運のほうも最低の"どつぼ"になってるからね。おみくじの結果はどつぼから、凶、中吉、大吉、バリ吉まで。このバリ吉が出りゃあこっちのモノ。ケンカもナンパも思いのまま。その日1日を有意義に過せるぞ!

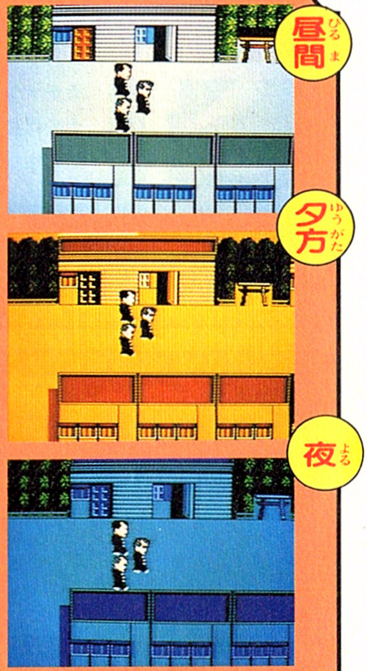


▶家に帰ったら、まずは睡眠をとろう。ただし、まっ昼間に家に帰ったって、「ねる」コマンドはないぞ。昼間は活動あるのみ



◀おみくじで"どつぼ"や"凶"が出ると、神官が現れる。そうしたら拝みたおそう。1ランクだけ運勢を上げてくれるぞ

夕方のうちに家へ帰らないと…



▲夕方の間に家に帰って寝ないと、気力が下がっちゃうぞ。ただし、夜にならないとアクションを起こせない場合も時にあるから、常に気力は高いポイントをキープしておこうね

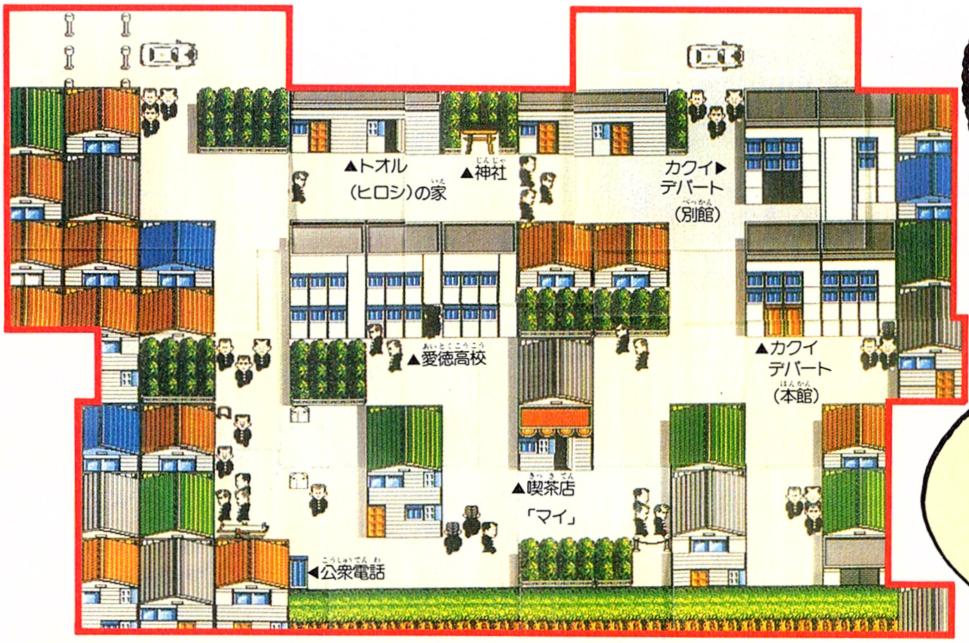
最初の街の出入口ではおまわりさんが"通せんぼ"

シンゴがさらわれたって知らせを聞いたトオル(あるいはヒロシ)は授業をエスケープして、ノブオとシンペイ(あるいはキンタロウ)とともに、まずは最初の街で情報を得ていくことになるんだ。愛徳高校を出て右へ行くとまず出会うのが中坊2人組のハヤシにイナガキ。最初はナマイキだけど、しょせんは中学生。ちょっとおどしてやればペラペラしゃべってくれるぞ。ま、たいした情報はもってないんだけどね。で、さらに先へ進むと今度はジュンコちゃんと御対面。必ずデートの約束をしてから別れようね。

そして、運がよければ（途中でおみくじをひかなきゃダメだよ）ひと回りしてユウジさんと会える。尋ねると、ジュンコちゃんの待ってる茶店「マイ」の位置を教えてくれるぞ。



▲街から出ようとすると、過激派を取り締まってる警察に補導されちゃう。このおまわりさん達を何とかしないとね





最初の街の登場人物



●ジュンコ

▲茶店「マイ」でカクイデパートの情報をくれるぞ



●ハヤシ

▲二中No.1のツッパリくん。おどせばなんでもしゃべる



●イナガキ

▲ハヤシの同級生。最初から弱腰のコンジョーなし



●ユウジ

▲一見ヤバそうだけど、色色な情報を持ってる物知り



●メグミ

▲このお話とは関係ないとこで生きてる女子高生!?



●センセイ

▲学校では気力を殺ぐイヤな奴だけどほかの街では…

茶店「マイ」でジュンコちゃんから情報を聞く。なんでも〝カクイデパート〟の屋上にあやしいヤツらがたむろしてるらしい。ただね、このデパートは改装中だから、ここから中へは入れないんだ。で、別館へと行ってみる。でも入口は開いてないし、窓は高くて登れない。ここでふと、本館のカンバンのことが頭に浮かべば、別館の入り方はわかるよね。

本館への通路はノブオが知ってるぞ。屋上についたら、ノブオに張り込ませよう。〝あやしい奴〟の正体が過激派だったことがわかるぞ。そういえば警察でも……。



▲ジュンコの話によると、カクイデパートの屋上にあやしい奴らがいるらしい



▲ノブオに一晩張り込ませると、あやしい奴らの正体は過激派だってことが…

第2の街ではヒガシって奴を捜すのが目的だぞ!!

第２の街ではまず北高の前にいるシマザキに会いにいく。シンゴが黒いシカイラインによって連れ去られたことを白状するぞ。で、街の右端でヒロシ(あるいはトオル)と再会。地下街でリサっていう女子高生に会えって助言をもらおうね。そして地下街。茶店でもとゴールドエンペラーのヒガシって奴がゲーセンによく顔を出すって情報がリサから入るぞ。



◀黒いシカイラインでシンゴは連れ去られたわけだ。このクルマをまず捜さないとね



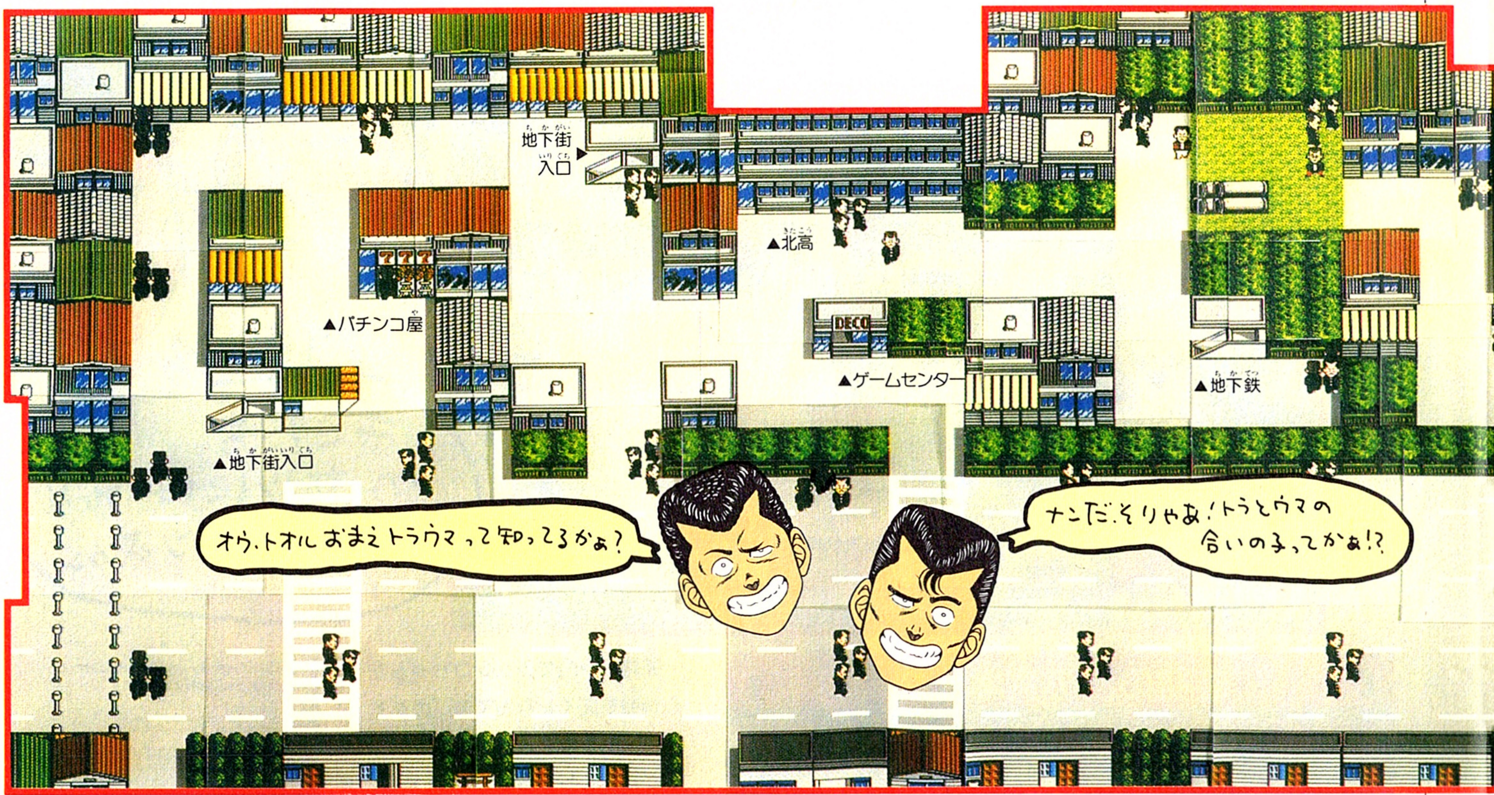
▶運よくケンカに勝てると、例のクルマがゴールドエンペラーのってことがわかるぞ



◀それでもとゴールドエンペラーのヒガシが北高そばのゲーセンにいるって情報。でも、そこにはどうもあやしい奴はいないみたいなんだよな……



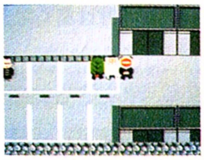
▶パチンコですった奴に玉をあげると、ヒガシがどこかに隠れてるって教えてくれる。えっ!? か・くれてるの？ じゃ、調べてもみつからないよな



黒いシカイラインを追ってモンダイの駐車場へ行くと



▶張り込みの結果、テルがゴールドエンペラーの集会に……



▶テルを尾行すると黒いシカイラインに乗り込むのを発見!



▶で、城東のヤマダにそれを伝えると、おとし前つけるとさ

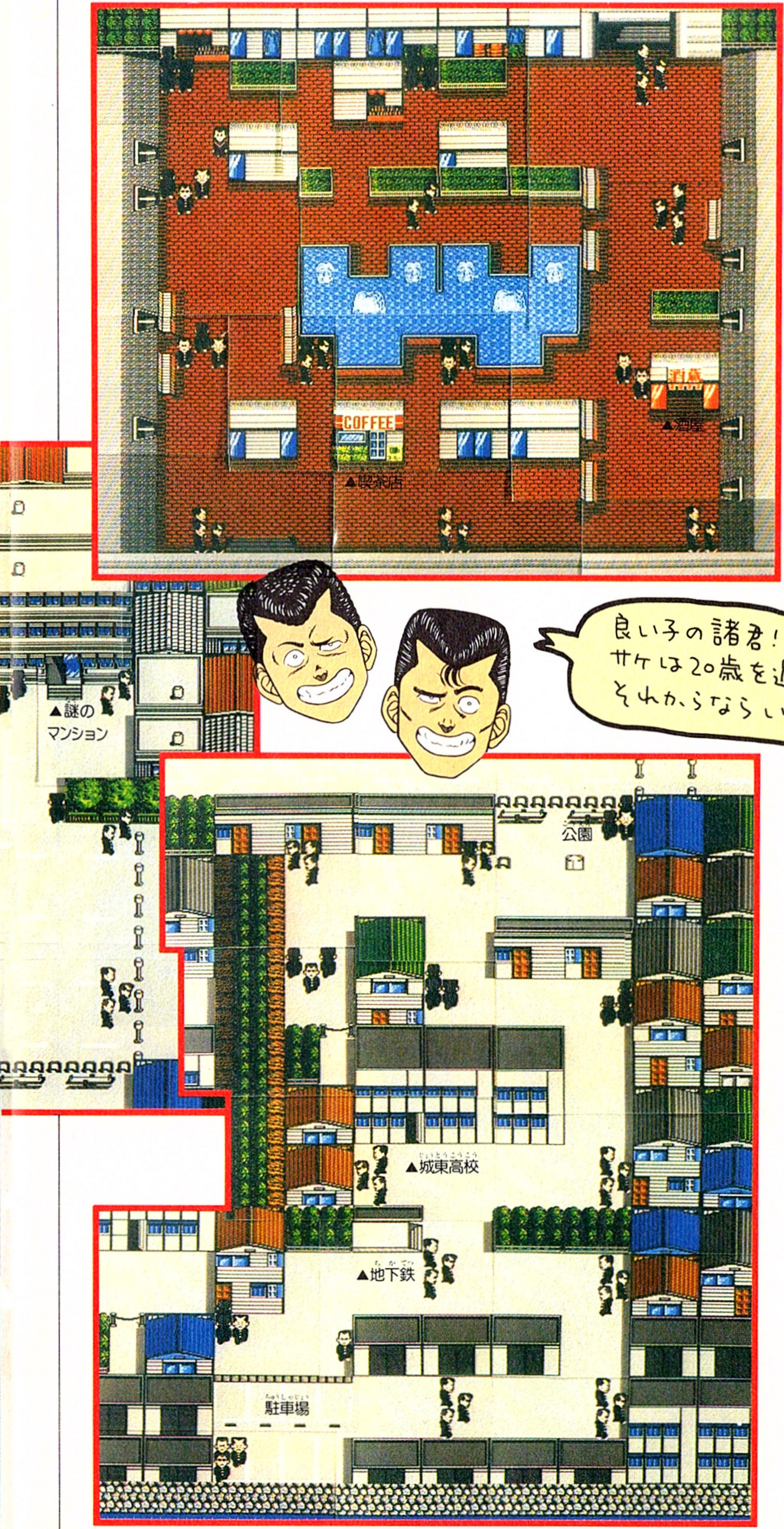


◀翌日約束の公園でテルと再会。例の車が隣街のニシヤマビルの前に止まってるって白状するぞ



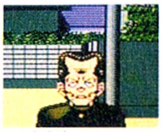
◀隣街への入口には酒好きのゲンさん。ダメダメといって通してくれない。岡がジャマなんだね

３番目の街に来たら、まずは城東のテルに会おう。なんかこいつあやしいんだけど、ゴールドエンペラーなんて知らないの一点張り。城東高校へ行って番張ってるヤマダに聞いても、うちのもんには暴走族に入るのを禁止してるっていってるしね。で、駐車場にまたノブオを張り込ませると――その日の晩に集まったゴールドエンペラーの中に、テルがいたことがわかるんだ。だけど再度テルに問いただしても、このヤローしらをきりやがる。で、必殺隠れ歩きで尾行だ！ すると、テルがあの黒いシカイラインに……乗り込んだぞ!!



第2の街の登場人物

●シマザキ



◀北高のツッパリくん。シンゴが黒いシカイラインに連れてかれたのを目撃

●不良のアンちゃん(ニシ)



◀ケンカがメチャ強い。運の良くない日は、相手にしないほうがいいぞ

●不良のトッツァン(ヨシノ)



◀黒いシカイラインがゴールドエンペラーのクルマだってことを知ってるよ

●リサ



◀もとゴールドエンペラーのヒガシがよく行く場所を知ってるカワイイ17歳!?

●ミサコ



◀地下街にいる。バリ吉で誘っても断わられる。この街では拘らないほうが……

●酒屋のオヤジ



◀頑固一徹。未成年には酒は売らない。でも、カワイイ娘がいるって噂だよ!

●トメゾウ親分



◀パチンコ屋にいる。おだてると玉をくれるぞ。入れ歯はキーワードだからね

●パチンコですった奴



◀パチンコ玉をあげるとヒガシがどこかにかく・れているって教えてくれる

●ヒガシ



◀ある心のキズを持ってる。ゴールドエンペラーの集会場所を知っているんだ

ケンカで負けたり女の子にフラレたりすると

ケンカで負けたり、女の子にフラれたりすると気力が下がっちゃうぞ。でもね、ケンカは運勢がバリ吉、大吉レベルだったらまず勝てる。で、勝てば逆に気力を上げてくれる相手がいるんだ。2番目の街のガラの悪いアンちゃんに連続して勝てば気力もMAX。



◀何度さそってものってこないミサコ。そのたびに気力が下がっていくんだな



◀不良のアンちゃんに勝てば気力がグングン上がる。何回も対戦しちゃおうぜ!

第3の街の登場人物

●テル



◀最初はしらをきろうとするけど、張り込みと尾行でその正体がわれるぞ

●やまだとしみつ



◀城東高校の番長。テルの悪事を告げると、おとし前をつけると約束を……

●カズヒロ



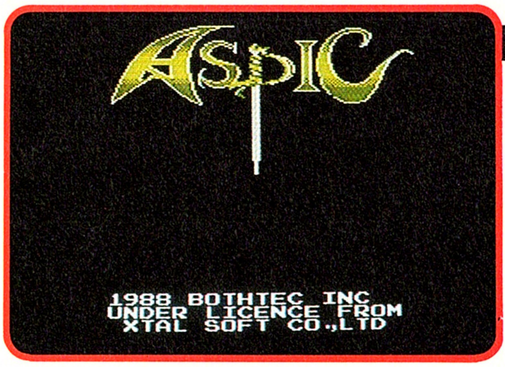
◀シンゴに彼女を奪われたかわいそうな奴。特に本節とは関係ないけどね

●ゲンサン



◀酒好きのオヤジ。ユウジと親しい。後半の重要キャラでもあるんだぜ!

ボーステック/3月31日発売/¥3,300円/両面



ASPIC

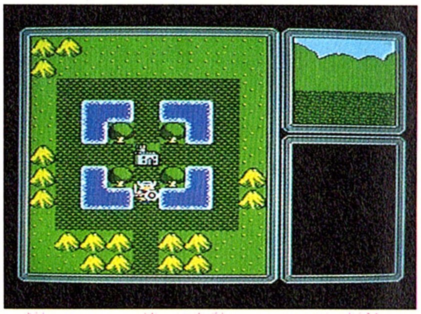
アスピック

ファンタジーの香りあふれるRPGがボーステックから登場だ。広大なマップとアクションタッチの戦闘モード。画面はシンプルだけどストーリーは奥がふかそう。パーティーの組みかたもこれまでとはちょっと違うぞ。

文　スッシー保坂

この物語の始まりは…

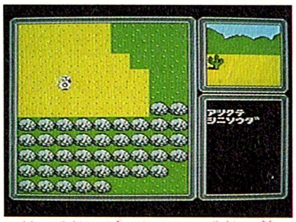
海の世界、砂の世界に接し、魔界に通じる洞窟のある人間の世界。その人間の世界にはオカーフ城というお城があった。そこに1人のお姫様がいた。だが、かわいそうにお姫様は、誰かに呪いをかけられてしまった。勇者サムソンは、お姫様を助けるために〝真実の書〟を手に入れ、長い旅からオカーフ城に帰って来た。だが、帰って来たサムソンの前には、お姫様の姿はなかった。なんと、砂の世界の魔法使いが、お姫様と10人の兵士を砂の世界へ連れて行ってしまったのだ。魔法使いは、お姫様にかけられた呪いを解いたが、お姫様をお城には戻さなかった。魔法使いはお姫様を魔界の魔蛇王アスピックと結婚させようとしていたのだ。勇者サムソンは、再びお姫様を助ける為に旅に出る。魔蛇王アスピックとは、一体どんな奴なのか。正体の分らない敵に向って、サムソン達の旅が始まる。



▲勇者サムソンの旅の出発点、オカーフ城。王様は、お姫様を助けたら結婚させてくれると約束した。サムソンは無事お姫様を助け出すことができるだろうか。そして、お姫様と結婚できるのだろうか

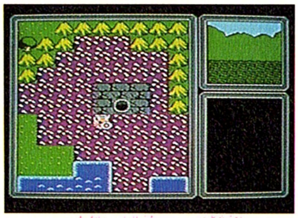


3.砂の世界



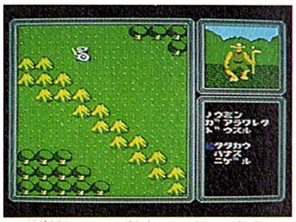
▲海の世界の次に行くべき世界。砂の世界は、なにしろ暑い。必需品は、くじらのふんすい。これがなければ、砂漠を歩くたびにHPが減っていく

4.魔界



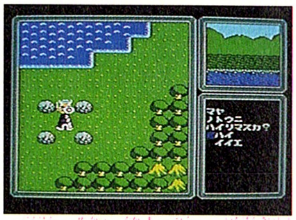
▲ここか魔界の入口。この洞窟では、きっと色々なアイテムを使うはず。アイテムを使うにはMPが必要だから、MPを持つ敵をバシバシ倒してから行く

1.人間の世界



▲人間界では、剣士や農民が色々な情報を教えてくれる。たとえば、何のアイテムがどこにあるか。何の世界には何があるかなどを教えてくれる。

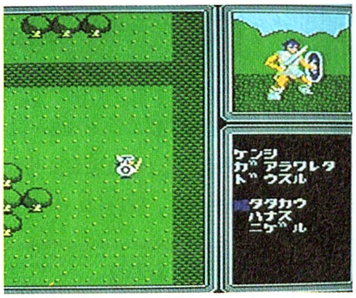
2.海の世界



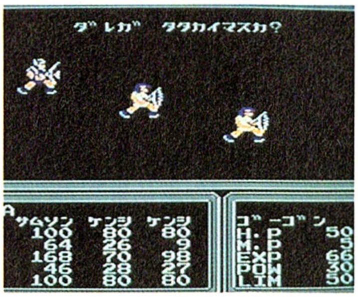
▲人間の世界で仲間を作り、一番最初に行く世界。POW(レベル)をあげるために、初めのうちは何度でも行き来することだ

まず、剣士を仲間に入れて、パーティーを組む。これ基本

サムソンが旅をするにあたって、2人の剣士を仲間に入れられる。城を出て剣士に会ったら、まず話してみよう。仲間に入りたいって言ったら、ためらわずに仲間に入れてやること。2人の剣士は、必ずサムソンの強い味方になる。最初のうちは、サムソンのPOW(レベル)をあげるために、死んだ剣士とは別れてしまおう。正義の味方の割には、薄情でしょ。



◀剣士と会ったら必ず話すこと。仲間に入れたり別れたりは自由自在



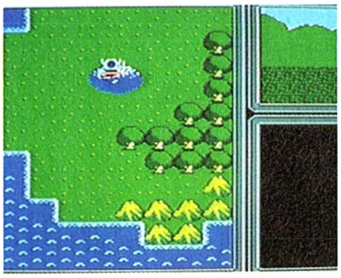
◀サムソンのPOWがあがったら、今度は、剣士達のPOWをあげる番

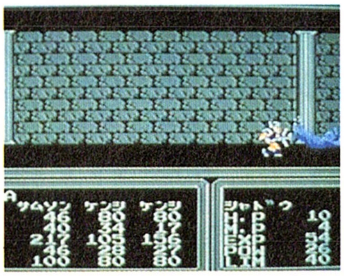
知って得する。知らなきゃソンソンのお得なおはなし…

このゲームの特徴は、敵を倒してもお金が増えないこと。それから、POW(レベル)があがっても、MP、LIM(HPの上限値)が上がらないのだ。例えば、お金は、塔の中にある宝箱の中に入っている。MPは、MPを持っている敵と戦って、敵を倒した時、敵の残したMPがサムソンのMPとなるのだ。ようするに、敵を倒さなけりゃ、MPは増えないし宝の箱も思うように取れないということ。

その1 HP回復法

ところどころにある、まんまるい泉。なんとその泉はHPを回復させてくれる泉なのだ。使用方法は簡単。ジャブジャブ泉に入ればいい。ただMPがなければだめだぞ。



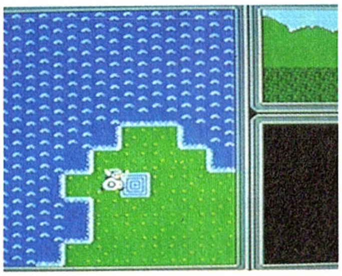


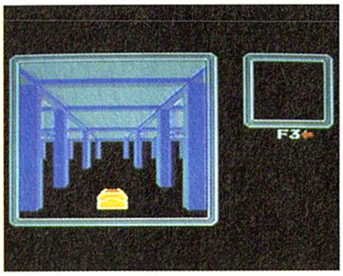
その2 攻撃方法

剣士は死なせたくない。かと言ってサムソンのMPも使いたくないっていう時。そんな時は、敵を画面のスミに追いやってしまう。敵の体勢が整う前に、集中的に攻撃しよう!

その3 ワープゾーン

得体の知れない四角いもの。実はこれ、ワープゾーンなのだ。人間の世界と他の世界を結んでいるんだけど、一度魔界で使うと、人間の世界と魔界の往復専用になる。

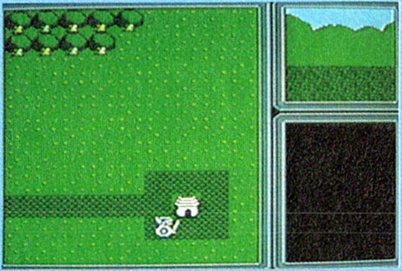


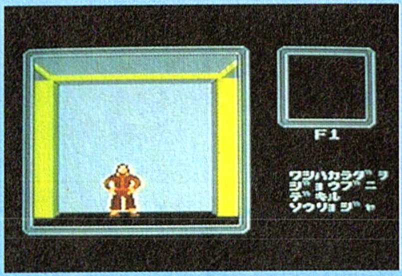


その4 お金、アイテム入手法

塔の中には、宝の箱がいくつもある。1つの塔に最低1つは、アイテムが入っているんだ。それに、一度塔を出れば、また、同じ場所に宝の箱があるので、お金を取るには便利。

4人の僧侶が助けてくれるが、寺院の中も金次第





死んだ人を復活させたり、HPやMPをあげてくれる4人の僧侶のいる寺院。ちょっと立派な気がしない。それもそのはず、1度お世話になったら、しっかりお金は取られているのだ!

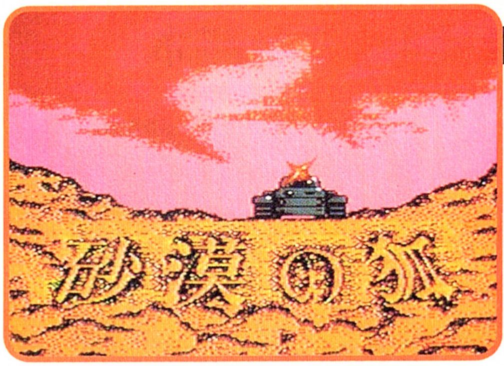
幸薄いお姫様のために、2度までも旅に出るサムソン。サムソンの旅は、これで終りか。なんたって、2度あることは3度あるっていうでしょ



カセット コトブキシステム/2月28日発売/¥5500/1M+1M/バッテリー・バックアップ付

THE DESERT FOX

砂漠の狐



ただいま絶好調のシミュレーションゲームに新たに加わった"砂漠の狐"。舞台が第2次世界大戦だから、やたらと現実味のある「戦争ごっこ」が楽しめちゃうぞ。操作はいたって簡単。入門用としてもピッタリなのだ。

文/ニョクマム古橋

イタリア軍を救うのはロンメル将軍=キミなのだ!

第2次世界大戦開戦初期、1941年2月14日、北アフリカのトリポリに、1人の男が降りたった。イギリスの機械化軍団の猛攻撃で壊滅寸前のイタリア軍を救うために、あのヒトラーが送りこんだ男――エルウイン・ロンメル将軍その人である。

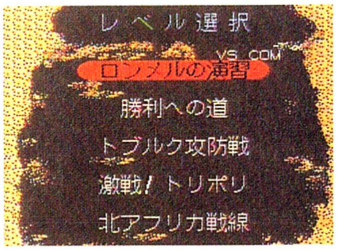
物量を誇る彼らイギリス軍は、大量の増援部隊を国境付近に集結させつつあり、その大攻勢はすでに目前に迫っている。今やイタリア領トリポリの命運はエルウイン・ロンメルの指揮するドイツ・アフリカ軍団の戦いぶりにかかっているのだ……。

もちろん、ここでいうエルウイン・ロンメル将軍がキミってことになる。戦車、装甲車、歩兵、爆撃機など10種のユニットを指揮して、敵の指令部を全滅させる――これがキミに与えられた指命っていうわけだね。

レベルは、「ロンメルの演習」、「勝利への道」、「トブルク攻防戦」、「激戦!トリポリ」の順に高度になる。「激戦!トリポリ」あたりになると、街や補給トラックの使い方を完全にマスターしていないと勝ちめはないぞ。



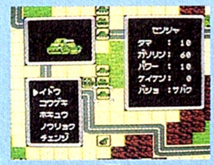
▶コンピュータだけじゃなくて友達とも対戦できる2プレイヤーモードもついてるぞ。ま、一種の将棋みたいなものだからね



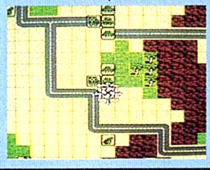
◀最初は「ロンメルの演習」あたりで、基本的なユニットの動かし方をマスターしてから、レベルを一つずつ上げていこうね

移動する

ユニットを移動させたいときはセレクトしたユニットのガソリン量(道路で移動できる総コマ数)や、地形(草地、砂漠、岩山などはガソリン消費量が大きいゾ)、街や補給トラックの位置を計算した上で、どの位置に動かすか決定ね。



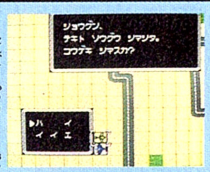
◀まずは"イドウ"のコマンドをカーソルでセットするでしょ



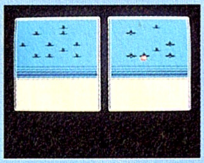
◀で、このマークが出たら十字キーで目的地へ動かせばOKね

まずは基本的なユニットの動かし方を知ろう

10種のユニットの動かし方には、基本的に移動、攻撃、補給の3つがあるんだ。まずは戦地にちらばった各ユニットの中から、自分の動かしたいユニットをカーソルで選択。すると各コマンドが表示されたウインドーが現れるから、移動するのか、攻撃するのか、はたまた補給するのかを決めて、実行すればいいわけ。ただ、そのどれかを決める場合、作戦を立てなくちゃいけないぞ。そのときのガソリン量やタマ数、ユニット残り台数、地形のほか、作戦の要素はタップリあるんだからね!



▶自分が有利だと思ったら、"コウゲキ"モードにカーソルを



▶戦闘模様は左右のウインドーに表示されるから確認してね

攻撃する

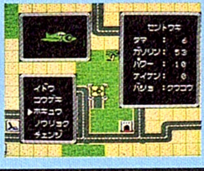
セレクトしたユニットのタマ数、台数(最大は10台)、そして対戦相手を見極めて(AはBに強くて、BはCに弱いとかね)、こちらが有利ならソク攻撃だ。ただし、射程距離が決まってるから、敵の近くまで移動しないとダメだぜ。

補給する

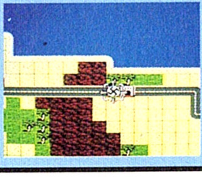
地上ユニットは補給トラックか街に入って補給。飛行機は飛行場に入ればOK。ホキュウのコマンドを選んでⒶでセットするんだ。



◀トラックはガソリンと弾がフル回復だ



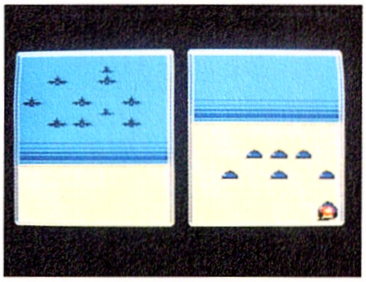
◀飛行機はガソリン弾はフル、台数回復



◀街に入ると、台数も同時に回復するぞ

ユニットは全部で10種類。特徴を生かして戦おう!!

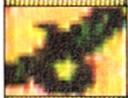
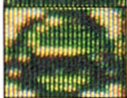
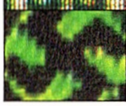
作戦をたてる上で、ただめくら滅法に敵に攻撃をしかけていたんじゃ、とてもいい指揮官とはいえないぞ。各ユニットには、得意、不得意な相手があるんだから、それをまず最初に覚えちまわないとね。例えば、戦車は装甲車、歩兵、補給トラック、輸送車には強いけど、爆撃機や司令部には弱い、とかね。ただ、自分のユニットのタマ数台数、地形の状態によっては、有利=勝利とは必ずしも限らないから、そこんとこよく考えようね。



◀爆撃機は地上ユニットに対してはほとんど無敵。ただ戦闘機と司令部にだけはどうも分が悪いみたいだぜ

戦闘作戦用チャート

◎=つよい　⊙=ふつう　◑=よわい

	自軍のユニット		戦車	装甲車	野戦砲	高射砲	歩兵	爆撃機	戦闘機	補給トラック	輸送トラック	司令部
	戦車	陸上戦ではほとんど恐いものなし！ 機動力も十分あるし、火力に関しても頼もしいことこの上なしなのだ。	⊙	◎	⊙	⊙	◎	◑	⊙	◎	◎	◑
	装甲車	戦車ほどじゃないけど、トラックや歩兵に対してなら十分活躍してくれる。戦闘相手を間違わないことだね。	◑	⊙	⊙	⊙	⊙	◑	⊙	◎	◎	◑
	野戦砲	火力はけっこうあるんだけど防御力が弱い。でも陣地にこもっての戦いなら、戦車とだってわたり合えるぞ。	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	◑	⊙	◎	◎	◑
	高射砲	地上ユニットの中で、ただ1つの対空兵器。もちろん、飛行機だけじゃなく、他の地上ユニットにも応戦できる。	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	◎	◎	◎	◑
	歩兵	はっきりいって弱いし、足も遅い。だけど司令部を占領するにはこいつらの力が必要。絶対やられないようにね。	◑	⊙	⊙	⊙	⊙	◑	◑	⊙	◎	◎
	爆撃機	地上ユニットに対しては無類の力を発揮してくれるぞ。でもね、戦闘機にだけはまったく歯がたたないんだ。	◎	◎	◎	⊙	◎	⊙	◑	◎	◎	◑
	戦闘機	地上ユニットは苦手だが、爆撃機には滅法強いぞ。だけど航続距離は爆撃機より短いから補給を忘れずにね。	⊙	⊙	⊙	◑	◎	◎	⊙	◎	⊙	◑
	補給トラック	ガス欠や弾切れを救ってくれる全ユニット中で1番の要になるユニット。コイツ自身のガス欠だけは避けたいね。	◑	◑	◑	◑	⊙	◑	◑	⊙	⊙	◑
	輸送トラック	足の遅い歩兵たちもこいつに乗ればスイスイ。敵のウラをかいたり、オトリにだって使える有効なユニットだぞ。	◑	◑	◑	◑	◑	◑	⊙	⊙	⊙	◑
	司令部	コレをやられるとどんなに有利でも負けちゃう。逆に敵の司令部をたたけばどんなに不利でも勝利はキミのもの。	◎	◎	◎	◎	◑	◎	◎	◎	◎	⊙

歩兵は輸送トラックに乗せちゃお！

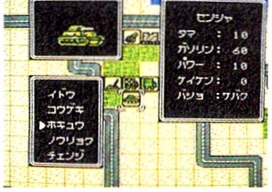
足が遅くて弱い歩兵を安全かつスピーディーに移動させる方法がある。輸送トラックに乗せちゃえばいいのだ。歩兵は敵の司令部を占領するのになくてはならないユニット。大切にね。



◀やり方は簡単。歩兵を輸送トラックに接触させてウインドー表示に従えばOK

補給トラックの有効利用法なのだ

補給トラックで補給するとき3つのユニットに一度に補給する方法があるぞ。右の写真のように3つのユニットを配列させて、間にトラックを入れればOK。効率バツグンってわけね。



◀こんな補給のテクをうまく実戦で使えるかどうかが勝敗の分かれ目なんだよ

文●ターミネーター辻





信長の野望 全国版

ⒸKOEI

カセット	光栄
	3月18日発売
	￥9800

バッテリーバックアップ付

天文三（一五三四）年、一人の武将がこの世に生を受ける。その名は織田信長。後世、魔王と恐れられた偉大な戦国大名である。彼は永禄三（一五六〇）年、桶狭間の戦いで今川義元を破り、その名を天下にとどろかせた。足利義昭を追放、幕府を滅ぼす。安土城を築き、天下の統一にあと一歩と迫るが、天正十（一五八二）年、京都本能寺で明智光秀に襲われ自刃。享年四八歳。

パソコンでは驚異のロングセールスを続ける作品。17ヵ国と50ヵ国モードがある。50ヵ国では好きな大名を選べるのが最大の魅力だ。上級者向けのゲーム仕様だが、それだけ奥が深く、何度でもプレイしたくなる。

遊び方は2つある

つまり、普通にやるか、スピードアップでやるかってこと。50ヵ国モードだと待ち時間がけっこうツライんだよな。そんな時、ちょっとでも待ち時間を少なくしたいと思うだろ。まかせなさい。オイラが時間短縮するためのの方法を伝授しちゃうもんね。

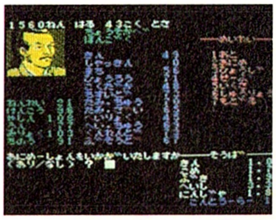
まず、初期設定で他国の戦闘シーンは当然カットする。最初は勉強のために見学するのもいいけどね。やっぱ、うっとうしいよな。これでずいぶん時間が短縮できるよね。なに？　こんなことはだれでもやってる、もっと短縮する方法はないのかって？　…もちろんあるぞ。それもゲームが始まってから行えるのだ。コマンドの“そのた”には7つのサブコマンドがあるだろ。もうわかったんじゃないかな？　そう“あにめ”と“ひょうじ”の2つを使うんだね。



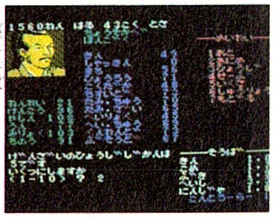
▲ただでさえ時間がかかるゲームだ。コンピュータ同士の戦いはパスして時間短縮！

どうせなら50ヵ国モードをスピーディーに

まずアニメーション表示をとっぱらちまおう。グラフィックがない（大名の顔や、MAPは表示される）と、ちょっとさびしい気もするけど、これで少しはスピードがアップするんだ。次はメッセージの表示速度だ。これは2に設定する。いろいろやってみたけど2がギリギリ読めるスピードなんだ。どうしても不安なら3か4でもいいけどね。どうだい、これでずいぶんスピーディーになっただろ。それから“おと”も消して、自分の好きな音楽でも聴きながらやれば、待ち時間も気にならなくなるんじゃないかな。



◀アニメ処理もはぶけば、少しは時間短縮になる



▶表示時間は2が、ギリギリ読めるスピードだな

その名は長曽我部元親［43国土佐21歳］!!



◀一五三九年生。四国を統一したが、豊臣秀吉に降伏。秀吉の九州征伐に協力した。一五九九年、六〇歳で他界

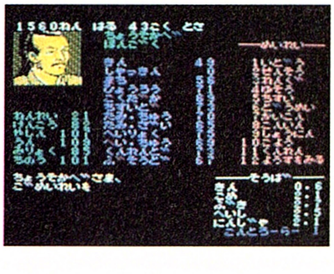
大名はコイツで決まり!!

で、大名の選択なワケだ。50人の中からだれを選べば有利にゲームが進められるのか？　織田信長？　徳川家康？　武田信玄？　上杉謙信？　うーん、それぞれ有力ではあるけどねぇ…。ふっふっふ、じつは最有力大名は43国、土佐の長曽我部元親なのだよ。

最初のポイントは年齢。1年が4ターンしかないこのゲームでは、寿命が長いことがとーっても大切なのだ。初期の国力が大きくても、大名が高齢だと、アッとゆー間に寿命がきちゃうからね。元親は21歳と若い。これなら寿命を気にせずゲームができるね。

次に土佐は初期の国力がけっこう高いってこと。四国には強敵がいないので、3年くらいは内政に専念できる。これは大きい。序盤で国力がアップできたら、四国統一はかなり楽なはず。

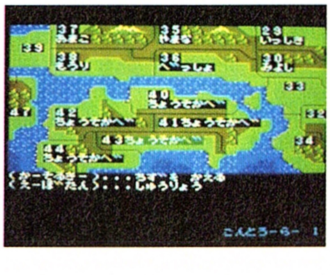
最後に地の利。四国は海に囲まれているため、他の地方につながっているのは2国だけなのだ。42国伊予が47国豊後、41国阿波が36国播磨。つまり守りやすいのだ。この2ヵ国以外には大きな兵力がいらない（多少いないと一揆・謀反が心配）んだよ。

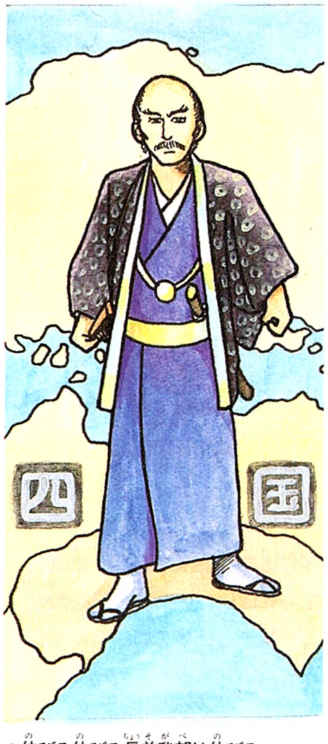


補給国が3つ、心強いねぇ

で、自分の領地とだけしか接していない本国、40国讃岐、44国土佐中村はどうするかってゆーと、補給国にするのだ。兵力は最小限にして、ただひたすら金儲けに徹してしまおう。儲けた金や米は伊予、阿波にどんどん送る。伊予、阿波はひたすら兵力を増やし、武装を強化する。ほらほら、これで豊後、播磨を狙いやすくなったでしょ！

豊後、播磨を落としたら、伊予、阿波も補給国にする。つまり四国全土を大補給地帯にしてしまうのだっ!!





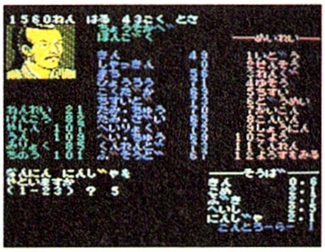
▲伸びる伸びる長曽我部は伸びる

正攻法ばかりが「能」じゃないのだ

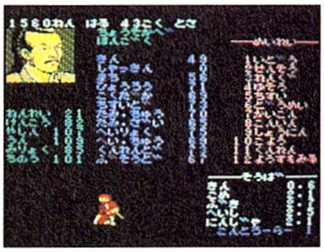
戦争なしで国を盗る！

さて領地の増やし方だけど、もっとも基本的なのは戦争で奪いとる方法だね。この場合、兵力は最低でも敵国の2倍、できれば3倍くらいは欲しい。戦争で兵力が落ちているところへ、他国に攻め込まれたら、せっかくの苦労が水のアワになっちゃうからね。戦争に勝って、さらにその国を守れるくらいの兵力を準備しよう。敵国のようすを見て、もし兵糧が少ないようなら、「兵糧攻め」が楽に勝てる方法だ。まず大量の兵糧を持って攻め込む。急いで戦闘に突入しないで、敵が自滅するのをじっくり待つってゆー手だ。それから"ねがえり"を効果的に使えるようになったら一人前だね。

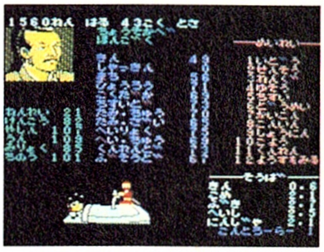
じゃ、この項目の本題、正攻法じゃない領地の増やし方だ。空白地ができると、隣接国で入札が行われるだろう。もし隣接国におじいちゃんがいたら、お亡くなりになるのを待つなんてセコイ方法もあるのだ。じゃ、隣接国に亡くなりそうな大名がいなかったら、どうするか。ムリヤリ空白地を作っちゃえばいいんでないかい!? とゆーワケで、忍者の出番だ。そう、暗殺を使おう。暗殺は失敗することも多いけど、兵力を減らさずにすむからねぇ、魅力的だよな。少しでも成功の確率を上げたいでしょ？ 教えてあげるね。まず、相手国の民忠・兵忠が低いことが大事なのだ。自分の持ち金と相談して忍者を送り込み、民忠・兵忠を下げろ!! それに自分の運が高ければ申し分なしだ。それでも100％成功するとは言い切れない。あくまでも成功したら儲けモノ、ぐらいの気持ちでやってくれ。



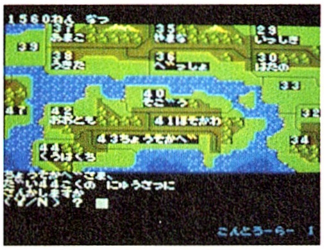
▲兵力を減らすことなく他国を落とす。これが暗殺だ。忍者の使い方としては、最高の効果がある。成功しにくいんだけどね



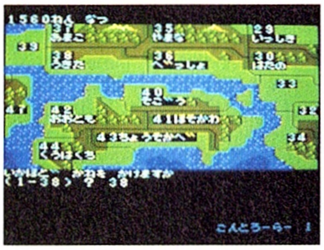
▲暗殺の密命を受けて、敵国に潜入する忍者。思わず画面に向かって、「がんばれよ」って声をかけちゃうんだよな



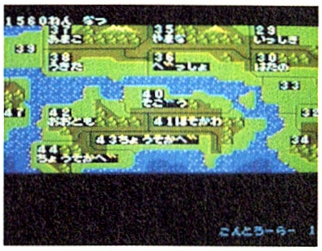
▲おおっ、暗殺に成功したぞ！ 忍者、よくやった!! これで隣国が空白地になった。次のターンの最初で入札が行われるぞ



▲さあ、入札だよ。参加するかって？ もちろんだよね。そのために暗殺したんだからね。でも、金は足りるかなぁ？



▲げ、金が38しかない！ うかつだった。もっと金を貯めてから暗殺すべきだった…。えーい、しょーがない全額、行けぇ!!



▲やったね、入札に成功したぞ。最初のうちは、だいたい50前後で入札に成功するんだ。今回はラッキーだったな

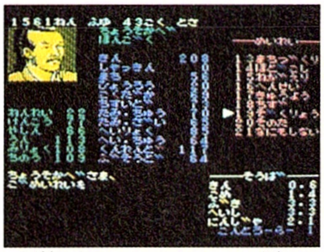
属国はCOM［コンピュータ］ちゃんにおまかせしよう

"ぞくりょう"を使え!!

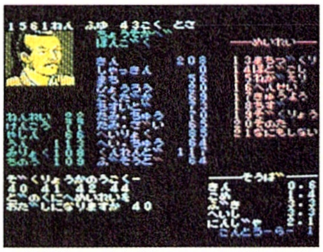
ゲームが進んで補給国が増えてくると、いちいち命令を出すのがダルくなってくる。なんせ全国を統一しなきゃならないからなぁ、ラスト直前には属国が48カ国になるんだよね。これ全部に自分で命令を出さなきゃなんないなんて、考えるだけでオッソロしいよな。そんな時にヒジョーに便利なコマンドが"ぞくりょう"なのだ！

このコマンドを使うとCOMちゃんが国を統治してくれるのさ。自分の手でやるより早く、確実にその国の価値を上げてくれるぞ。これは楽だし、思考時間の分ゲームのスピードがアップするし、とってもステキなコマンドなんだ。使わない手はないぞ。"ぞくりょう"命令で選べる国は町の価値・民財を増やすための商業国、兵力・兵忠・訓練度・武装度を増やすための軍事国、石高・民忠を増やすための生産国、金・兵力・米を均一に増やすバランス国、自分が直接命令を出す直轄地の5種類だ。今、どーゆー国が必要なのか、よぉーく考えて設定しよう。前線に近い国は軍事国、離れた国は商業・生産国にするのが基本だね。いつ攻め込まれるかわからない最前線では使わないのが普通だけど、十分な兵力があればかまわないだろう。

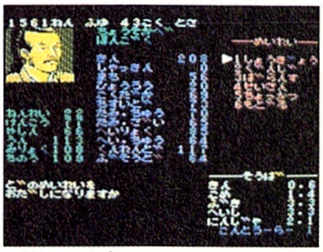
COMちゃんに統治をまかせると楽になるけど、まかせっぱなしじゃダメだぞ。一揆と謀反に注意しないといけないのだ。少数でいいから（もちろん最前線以外の国ではだよ）忠誠心の高い兵を配備するようにしよう。それに国地一覧表をこまめにチェックするクセもつけとこう。情報収集が必要なのは敵国に限らない。自分の領土の状態は、きっちりと把握すること。「己を知り、敵を知れば、百戦危うからず」ってことばを忘れないようにしようぜ。



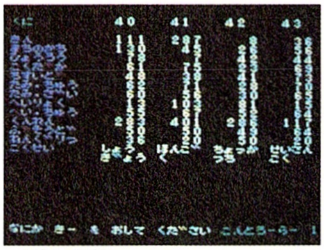
▲領国が増えたら"ぞくりょう"命令だ



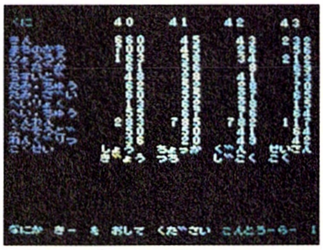
▲基本的には補給国のみにした方が無難だ



▲属領は5種類。どれにしようかな



▲商業と生産にした。しっかり、稼げよ



▲数ターン後。うん、稼いでくれてるね

移り変わる乱世を制する者は誰だ

●徹底比較● 三人の武将、戦略の違い!!

スタート　1560年・春　[永禄3年]	5年後　1565年　[永禄8年]

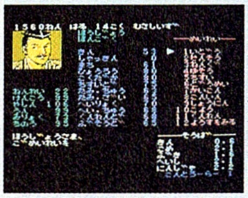
北条氏政

14国 武蔵伊豆　22歳　国力抜群、関東の雄

北条氏政は長曽我部元親と並ぶ、初心者向きの大名だ。年齢も若いし、国力・兵力ともに優れている。地の利も悪くはないしね。南東の安房は補給国になるのを待っててくれているし、北の常陸・下野もそれほど強い国じゃない。問題は西だよね。西には甲斐信濃・遠江駿河とゆー強敵がひかえてるから、十分過ぎるぐらいの注意をした方がいいだろう。必然的に北条は強敵のいない北をめざすことになるな。

とにかく早急に安房を攻略し、補給国にすること。これが北条の第一目標なんだね。


◀スタート時の関東のマップ。上杉・武田・今川と強敵がひしめいている

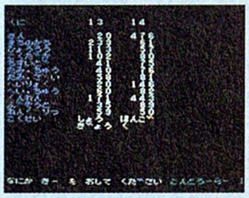

◀北条氏政・武蔵伊豆の初期設定。兵力・国力ともにかなり平均を上回る

14国 武蔵伊豆　27歳　兵力充実、進軍開始

補給国の安房と米相場をメいっぱい使って守銭奴した。その結果、国力・兵力ともにずいぶんと強力になったもんね。ここまでは戦争をしかけられたこともなく、いわゆる順風満帆（マンポじゃないぞ）。そろそろ北に向けて進撃を開始する時機が来たみたいだね。

常陸・下野に密偵を放ち、国力・兵力を調べてみよう。勝った上に守備隊を残せるだけの戦力差を確認してから、出兵だ。ケンカの必勝法は自分より強い相手とは戦わないことだって、誰かが言ってたっけ。このゲームにも石橋を叩いて渡る慎重さが必要だよ。


◀里見を討ち、安房を掌中に。まだ攻め込んできた国はない


◀さっそく安房を商業国にして、国力向上をはかった。そろそろ北へ…

織田信長

25国 尾張　26歳　やはり主役は強いか？

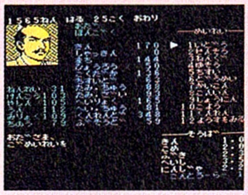
ゲームのタイトルになってるぐらいだから、やっぱ信長さんの尾張は強いよ。年齢・国力・兵力、どれをとっても合格点をつけられるね。しかし、だ。尾張周辺には、強国がたっくさんあるんだよなぁ。徳川家康の三河、今川義元の遠江駿河、北畠具教の伊勢志摩の3国は国力・兵力ともに超一流。三好長慶の摂津和泉も国力豊富であなどれない。なかなか大変な地域だ。それだけにここを制圧した時の感激は大きいのだ。信長さんでプレイする時のポイントはただ一つ、いかに序盤で力をつけるか。ここにかかっているのだ。

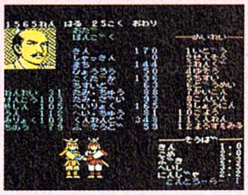

◀中部のマップ。織田の回りは強敵だらけ。気を引きしめないと


◀さすが主役！　初期設定は最高だ。多量の金を有効に使いたいね

25国 尾張　31歳　序盤は内政に徹する！

とゆーワケで、ただひたすら内政につとめて、富国強兵したのであった。やっとの思いで、ここまで国力・兵力を上げたんだもんね。で、そろそろとなりの国にチョッカイ出そうかなぁーってゆーところだ。それに強くなれば、となりの国が金を持って同盟をたのみに来ることもあるしね（この持参金が、けっこう役に立ったりするのだ）。他国とケンカできるぐらい兵力をアップしたら、狙うのは伊勢志摩の北畠なのだ。とりあえずの目標は紀伊半島制圧だからね。そんじゃ、そろそろ伊勢志摩に出兵するとしようかい！


◀このくらい強力になれば、そろそろ北畠を狙えるだろう

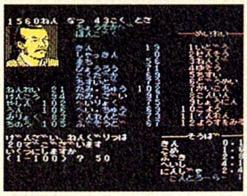

◀兵を送ったところを攻められないように、念のために徳川と同盟を結ぶ

長曽我部元親

43国 土佐　21歳　序盤5年で四国統一!?

この長曽我部元親クンこそ、何を隠そう初心者向け大名のナンバー1なのだぞ。若い・強い・地の利がいいと3拍子そろった強力大名なのだ。初めてプレイする人は元親クンを選ぶのがベストではないかな。で、元親クンの場合は序盤の5年間で四国を統一してしまう（おおっ、これは大胆だっ!!）ことも可能なのだ。その秘密は…暗殺と入札にある。とりあえず最初の1年か2年で金を貯めまくる。後は忍者をやとって、暗殺しまくるのだ。四国の場合、これがけっこう成功しやすいんだよねぇ、なぜか。


◀海に囲まれ、強敵のいない四国は初心者にはピッタリの舞台だ

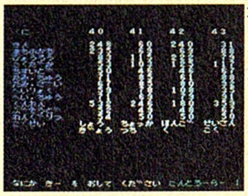

◀まず施して年具を上げる。これが基本。上げるのは50までにしとこうね

42国 伊予　26歳　次は九州だぞ

さてさて、四国を統一した元親クンが次に狙うのはどこか。四国から移動できるのは九州の豊後と本州の播磨。強敵の多い本州をさけるのは当然だよな。それに九州と本州は豊前と安芸・長門で通じているだけ守りやすいもんね。よし、次の目標は九州統一だ。

ゆえに豊後に通じる伊予に兵力を集めるのだ。おっと播磨に通じる阿波にも、ある程度の兵力は置いとかないといけないね。讃岐と土佐中村は補給国、とうぜん属領コマンドで商業国から生産国にして、しっかり稼いでもらうことにしましょかね。


◀暗殺につぐ暗殺で四国統一に成功。次の目標は九州制圧だ!!


◀補給国は属領命令で稼ぎまくらせる。これも基本だからね

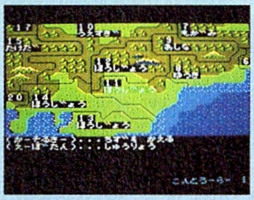
『信長の野望・全国版』は50人の戦国大名の中から、好みの一人を選択してプレイする（つまり50回以上遊べるお得なゲームなワケだ)。その50人の中から初心者でも遊びやすい大名3人を選んで、テストプレイをしてみたんだ。これは絶対参考になる／ とは言いきれないけど、ある程度の目安にはなると思う。まあ長曽我部元親クンはかなりラッキーで、普通はこんなことしても運が下がるだけ。暗殺は成功すれば儲けモノってことを忘れるな／

10年後　1570年　［元亀1年］

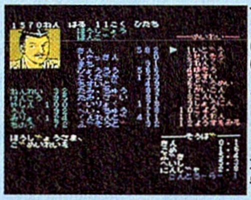
11国 常陸　32歳　北への第1歩

やったね、常陸・下野の2国を領地に加えたぜい。ここを足がかりにして、北をめざすワケだ。でも、はやる心をグッと抑えて、ちょっと小休止をとることにしようか。ここで各国の国力と兵力のアップをしとかないと、この後ツライもんね。下野の西には上杉謙信が治める越後上野ってゆー強国もあることだし、しばらくは富国強兵に徹することにしよう。

氏政さんも男盛りの歳だ。いよいよこれから本格的に戦うワケだから、ここでタァーップリと力をたくわえることにしましょ。



◀下野・常陸を落とした。今後にそなえ、しばし富国強兵に専念する



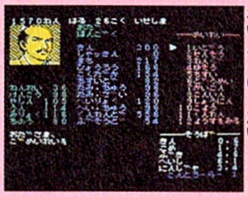
◀けっこう強くなったけど、上杉なんかを相手にするには、ちょっと不安

26国 伊勢志摩　36歳　そして、紀伊半島へ

激戦の末に北畠を倒し伊勢志摩を手に入れ、紀伊半島へ勢力を延ばしてるところだ。尾張は強敵の徳川に隣接しているので、本国を伊勢志摩へ移したのだよ。ここで紀伊半島の各国を制圧しながら、さらに国力・兵力を充実させる。そのためには属国の使い方が重要なポイントになるのだ。早いとこ補給国を作り、属領命令で商業国・生産国などにして、すみやかに収益をあげるようにしたいね。また、摂津和泉の動きにも注意が必要だ。最前線尾張の兵力にも気をつけないといけない。いよいよ、忙しくなってくるぞ。



◀伊勢志摩を本国に、紀伊半島へ手を延ばすのだ。紀伊に強敵は少ないぞ



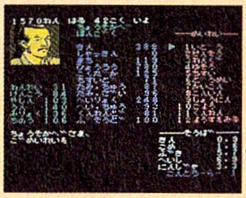
◀新しい国を手に入れたら、町作り・開墾も忘れないようにしたい

42国 伊予　31歳　豊後の強化だ／

ふっふっふ、ついに、ついに元親クンの軍勢が九州に上陸してしまったぞ。こうなったら四国を大補給国にして、豊後の国力・兵力をビシバシと上げるしかないのだ／ なんせ九州には龍造寺隆信の筑肥と島津貴久の薩摩大隅ってゆー2大強国があるからね。こいつらを相手に戦うためにはかなりの兵力が必要だ。豊後のパワーアップはしっかりやっとかないと、アッとゆー間にどっちかに食われることなっちまうんだよな。ここは気持ちを引き締めて、じっくりと九州制圧をめざすことにしようかね。



◀九州へ第一歩をしるした。でも、龍造寺隆信と島津貴久は強敵だぞ

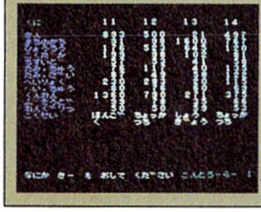


◀四国各国から金・兵糧を豊後へ送り、兵数・武装をアップさせるのだ

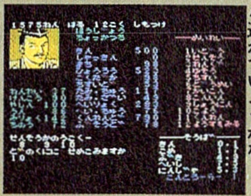
15年後　1575年　［天正3年］

11国 常陸　37歳　北と西、まようねえ

さあ、力をたくわえたぞ。充分に鋭気をやしなった氏政さんは、いよいよ本格的に侵攻を開始することを決意したのであった!! ここで問題なのは、北上する前に越後上野を叩くかどうかだ。北の磐城・岩代はそれほど強力ではないから（それでも磐城の葦名はけっこうシブトイんだよね)、すぐに東北制覇をめざす手もある。だけど、ここで国力のある越後上野を押さえれば補給も楽だし、東北防衛線も作りやすいんだよね。中部地方には強敵が多いから防衛線はぜひほしい…。 考えちゃうよなぁ。さて、どうしたもんかねぇ？



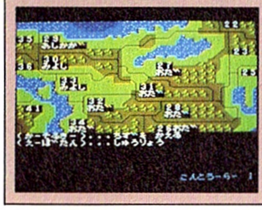
◀よし、国力もずいぶんアップしたぞ。兵の数も増やし、武装もさせたぜ



◀上杉を討つことにした。さて、どのくらいの兵力を連れていこうかな

26国 伊勢志摩　41歳　今後の展開を考えて／

紀伊半島を掌中に収めたら、次にとるべき道は3つ考えられる。近畿地方から中国地方へ向かうのが一つ。北陸地方へ手を延ばすのが一つ。徳川や今川がいる中部地方を狙うのが一つ。3地方同時に侵攻できれば最高だけど、しょせんムリな話。もちろんすべての地方を狙うんだけど、どこの地方に主眼を置くか、どこの国に兵力を集めるかってことだよね。とにかく弱い国を制圧していって属国を増やすか、それとも大国をこれ以上大きくならないうちにつぶすか。今後の展開に大きな関わりを持つ大事な問題だね。



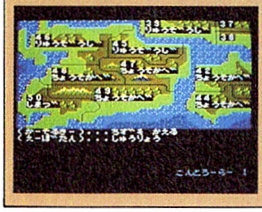
◀紀伊半島制圧成功。さて、三好・徳川・北陸、どこを狙おうか？



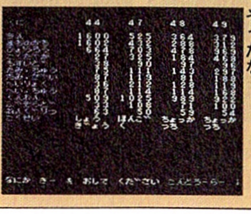
◀町の価値・石高もアップ。後はもう少し、兵数がほしいところだ

47国 豊後　36歳　九州制覇目前!!

豊後を足場にして九州に属国を増やした元親クン、本格的に九州制圧をするために豊後に乗り込んで来たのだ。四国からの補給も順調で、九州の元親軍は大軍勢にふくれ上がった。こうなりゃ、龍造寺だろうが、島津だろうが、ドンと来いだぜ。もう気分は〝やってやるぜ!!″だね（えーい、数年前は流行語だったんだい)。九州を制圧したら、次は安芸長門だろ。そっから東へ進軍して…ここまで来ると、夢はどんどん広がっちゃう。さあ、一気に九州制覇だっ／ 龍造寺、島津、二人とも覚悟しとけよ!!



◀着々と九州へ進出。まずは島津の本国を落とすべきだろうな



◀九州の領国の状態。これなら充分にケンカできそうだな





独眼竜政宗

カセット | ナムコ
4月5日発売
¥5500

バッテリーバックアップ付

政宗は永禄十（一五六七）年、伊達輝宗の嫡男として生まれる。彼は隻眼ゆえに、自ら独眼竜を名乗ったと言う。父の遺志を受け継ぎ、奥羽に覇権をとなえたが、天正十八（一五九〇）年小田原で豊臣秀吉に会い、文禄の役に参戦をする。しかし、後の関ヶ原の戦い・大阪の陣では徳川家康につき功を立てて、仙台六二万石を拝領する。寛永十三（一六三六）年没。享年六九歳。

ゲームの特徴

とかく文字と記号で表現しがちなシミュレーションゲームだが、このゲームは映像をふんだんに用いて進行するので初心者でも確実に楽しめる。なかでも、今まで6角形ヘックスの概念を超えた戦闘シーンが秀逸だ。

初陣の章と激闘の章

このゲームには、初めてプレイする人のための初陣の章と、なれた人のための激闘の章がある。その差は敵国が攻めて来るか攻めてこないかの違いだ。

初陣の章ではよっぽどの事がないかぎり、他国が政宗の領地に攻めてこない。だから領地間を移動するときも兵を各領地に残しておく必要がないので、お米やお金、それに兵を集めるのがとってもラクだ。だから他国へも簡単に攻められるようになる。

逆に激闘の章では、他国が条件さえそろえば政宗の領地に攻めて来る。こうなると、敵国と隣接している国では兵を思うように移動できなくなってしまうのだ。そうやって内政に手間どると多くのターンを消費して年をとる。すると東北制覇する前に寿命が尽きて死んでしまうパターンになってしまうのだ。しかし、これはうまくなってしまえばそんなに障害にはならないぞ。



若い政宗



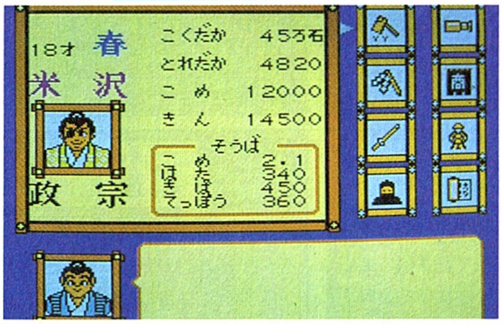
年取った政宗



▲画面内の政宗はコマンドや年の経過と共に変化して行く。シラガが増えてくぞ。

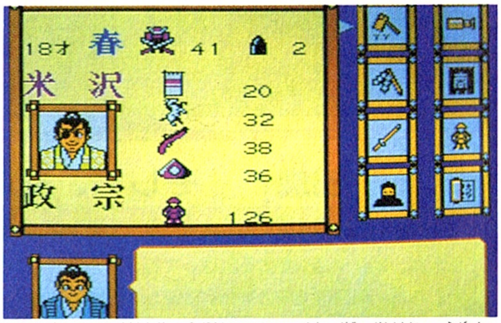
政宗の刻々と変化する状況を理解しよう

メイン画面



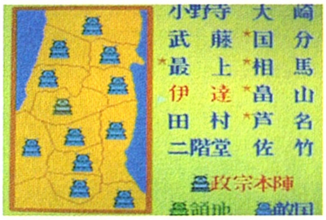
▲政宗の年齢、季節、石高、秋に収穫できる穫れ高、持っている米とお金、それから変動する相場の表示をするところだ。

サブ画面



▲その国の兵の訓練度、鉄砲隊が撃てる弾の数、旗本隊、騎馬隊、鉄砲隊、足軽、それに今出兵できる総兵数が表示される。

定められた条件は…



自然現象として



日照り。穫れ高10%ダウン



地震。足軽10%減！



大雨。穫れ高10%ダウン



大雪。商人が呼べない



台風。石高が5～10ダウン



豊作。穫れ高アップ!!

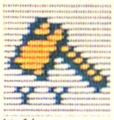
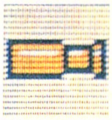
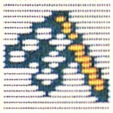
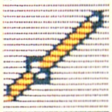
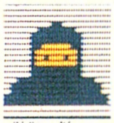
お米が東北を制覇する!!

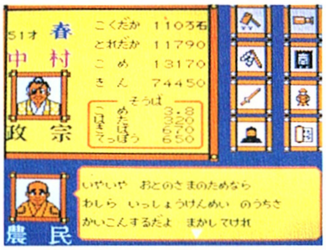
この戦国シミュレーションの最大の要素はお米だ。米を制した者が東北を制するといってもいいほどに、米の取扱いに注意しなければならない。まず頭にたたきこまなければならないのは、出兵するには総兵数×お米10が必要であり、冬から春にかけて総兵数×お米30を消費してしまう事だ。出兵しなければお米は消費しないが、冬から春になる時のお米の消費は絶対に行なわれる。足りない場合は兵が逃げていってしまうぞ。だから強兵だあ、といって兵を集めていると、その食いぶちの米の確保だけで大変なことになってしまうのだ。それにいろいろなハプニングも起きる。夏には穫れ高を低くしてしまう日照り、穫れ高が減り、そのうえ商人まで呼べなくなる大雨、石高が5万低くなる台風、ランダムで出現し、兵を減らしてしまう地震、冬には出兵できなくなり、商人も呼べない大雪が起きるのだ。忍者を送り込まれてかくらんされる場合もあるしね。逆にこちらに有利なのは夏の、穫れ高を上げてくれる豊作だけなんだ。

とりあえず、初陣の章の最初の頃の進行を説明しよう。最初の1年は開墾で石高を上げて、訓練するというパターン。そして次の年の春になったら商人を呼んで、ありったけの米を売って兵をそろえる。このとき気をつけるのは総兵数×米10が秋の穫れ高で確保できているかどうかだ。そうして秋になったら訓練して、秋の穫れ高分で他国を攻め落とし、冬に整理する。冬は大雪の可能性があるので出兵は春か秋が一番なのだ。そうやって領地を増やしたら本陣をその領地に移動して、その国の米と金を吸収するのだ。米金移動が出来ないので、政宗本体がその国に行って吸収しなければならないぞ。領地を一巡して米金が増えたら一番訓練度(経験値)の高い地から敵国を攻める。訓練度は兵に付くのでなく、その土地に付くからだ。この、米金を吸収する、訓練度が土地に付いているというのはこのゲーム独特のモノだ。なんにしても、米の状況を季節によって常にはあくしなければならないって事なんだね。

※このゲームはシャープC1には対応しておりません。ご注意ください。

全アイコンコマンド、超くわしい解説!!

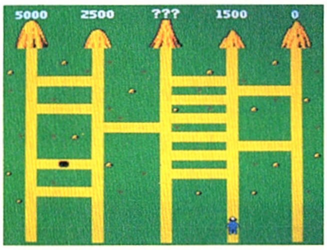
 開墾コマンド	これを行うとその国の石高が5万石増える。この5万単位で、最低で10万石まで下がり、最高165万石まで上げることが出来る。石高の上昇につれて開墾にかかる費用は多くなっていくぞ。穫れ高は、石高÷1万×107ぐらいになっている。〈写真①参照〉	 他国の様子をみるコマンド	まず、十二国のマップが表示される。隣接してる国は名前の前に★がついてるぞ。そして、見たい国を呼び出すと、軍事状態、石高、米の量、金の量が表示されるようになっているんだね。季節が経過しないので、戦いの前に何度も見るようにしよう。〈写真⑧参照〉
 祈禱士を呼ぶコマンド	代金無料。その効用としては金山を発見する。アミダくじによってとれる金の量が違って来るし、落とし穴に落ちると無効になったりする。その他にも、なぜだか知らないけど、足軽が増えたり穫れ高が上がったり石高が上がったりする。もちろんスカもあるのだ。〈写真②、③参照〉	 商人を呼ぶコマンド	商人が取引をするのは米と旗本隊と騎馬と鉄砲だ。値段は相場によって決まって来る。当然相場の安いときに武器をかっとけばいいんだが、なかなかそうは行かない。それに、大雨や台風でこれなくなることもあるんだね。商人を使って米を換金しよう。〈写真⑨、⑩参照〉
 兵を訓練するコマンド	戦闘での攻撃能力をアップする。同じ兵力なら訓練度の高い方が有利なのだ。2年に1回訓練しないと訓練度が下がる。3回に1回やぶさめができるぞ。やぶさめは馬に乗りながら的やいのししを撃つゲームだけど、成功するとけっこう高い訓練度をくれるのだ。〈写真④、⑤参照〉	 軍事に関するコマンド	これを呼ぶと、まず移動か出兵か兵集めか隊列かをきいてくる。移動は領地がある場合、今いる国と隣接してる国だけに移動でき、出兵は隣接してる国に進攻できる。兵は1小隊あたりで金100が必要。隊列とは後で述べる陣型を決めることだ。〈写真⑪参照〉
 他国に忍者を送るコマンド	かかる代金は3千だ。忍者の効果は、送った国の石高を減らす、穫れ高を下げる、鉄砲隊の数を減らす、足軽の数を減らす、訓練度を下げる、それから失敗に終わるかどれかがランダムで決まる。これをやってるヒマはないだろうけどね。〈写真⑥、⑦参照〉	 お助けコマンド	ゲームをセーブする事が出来る。しかし、セーブは各年の春にしか出来ないのだ。その他にはクイックモードがある。これは一度に全部の文字が表示されるようになりプレイ時間が短縮できる。ゲームに慣れたらこのクイックモードにしてしまおう。〈写真⑫参照〉



写真①開墾すると領民が政宗のために一生懸命働いてくれるのだ。開墾にかかるお金は現在の国高によって変わるぞ。



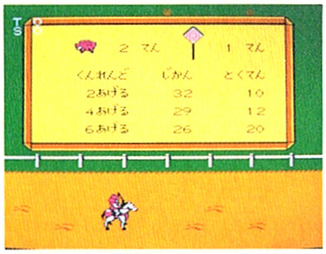
写真②たまには祈禱士でも呼んでみよう。なにしろタダだからね。しかも、その効果は当たれば結構でかいのだ。



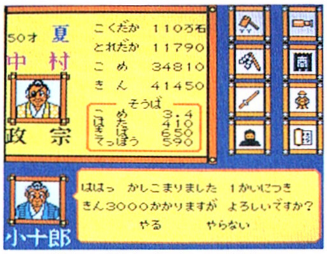
写真③金山を見つけたのはいいけど、どれを掘るかが問題なんだよね。最高1万の金が見つかる事もあるそうな。



写真④訓練をやることによって訓練度と鉄砲隊が撃てる数が上がっていく。こまめにやりたいんだけどねえ。



写真⑤大幅に訓練度を上げるチャンスのやぶさめだ。読んで字の如く、馬に乗りながら流れる的を鏑矢で射ぬくことなんだ。



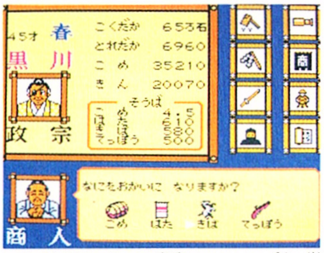
写真⑥忍者は敵国を内部から混乱させるために使う。3000はちょっと高いけど、戦う前にやっとくといいかもね。



写真⑦敵の訓練度を下げてきたようだ。しかし、逆にこちらに忍者を忍び込ませるところもあるのだ。



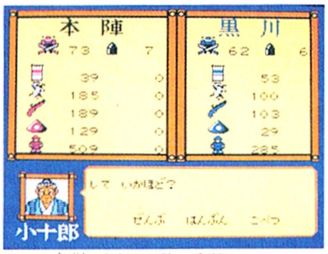
写真⑧現在の状況を見るにはこれ。この他にも戦力なども調べることが出来るようになっている。



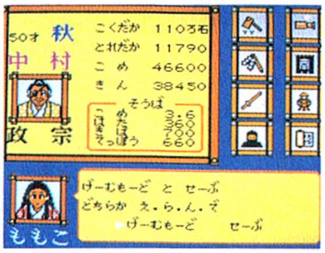
写真⑨商人を呼べば売買ができる。米や旗本、鉄砲、騎馬などが取引対象だ。相場表をよく見て決めよう。



写真⑩しかし、持てるのは米、金共に81910までだ。これを越えると商人は引き取ってくれない。売り買いをこまめにやろう。

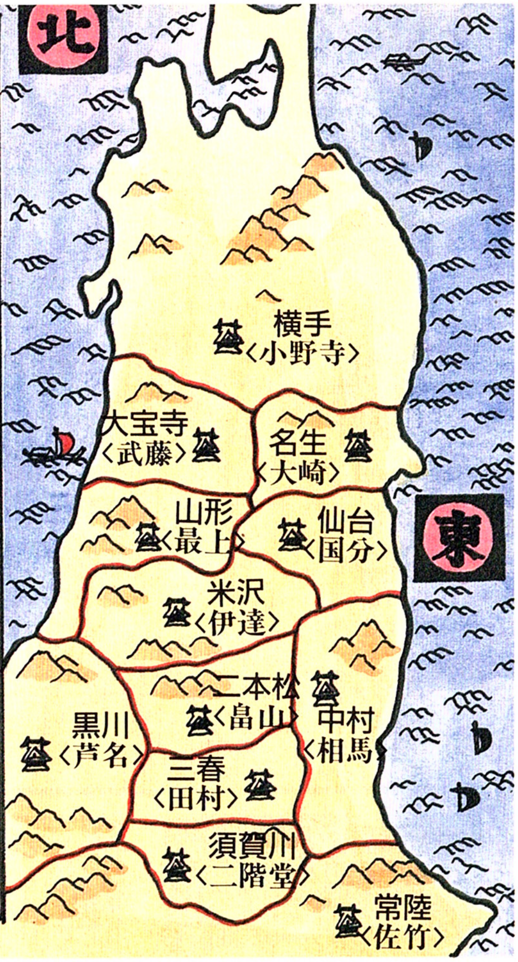


写真⑪初陣の章では全部出払ってもいいんだけど、激闘の章では兵を残しておいたほうが安全だと思う。



写真⑫慣れた人のためのクイックモードと説明が出るモード、それにセーブを選ぶことが出来る。

天文十三年奥州勢力図



「独眼竜政宗」のお手本的戦略構想

このゲームはあまり富国強兵策をとらない方がうまくいくという、シミュレーションの常識とは違うところがいくつかあるので気をつけよう。最初の年はそれでも国内整備だ。春夏と石高を上げて秋冬で訓練する。そして春に米を売り、兵を買う。ここらへんは最初に説明した通りだ。そして、夏に訓練でやぶさめをやって、訓練度をイッキに上げて、秋に侵略する。ここで狙う国は二本松の畠山だ。国力としては国分の方が弱いんだけど、最初に南方の国を攻めとることにしてみる。最初に国分を取るのは逆に不利だ。これだけ国力が弱いとこちらに攻めてこないだろうしね。というところで畠山を攻めて国を取る。この時、右の戦闘の陣形の確率を参考にして、こちらも陣形を変えた方がよい。はっきりいって最初の陣形は不利なのだ。そうしたら次の相手は初盤の強敵、田村との戦いになる。この田村のいる三春は異常に訓練度が高い。訓練度の関係から、こちらとしては田村の2倍以上の軍勢で戦わなければ負けるだろう。このゲームは訓練度も重要なカギなのだ。その為には数年かかってしまうが、ここはぐっとこらえて米と金がたまるのを待つべし。敵は攻めてこないので、とりあえず米を消費しないためにも兵を売っぱらっておく手もあるけどね。こうして倍の戦力で田村を手に入れればあとはけっこうラクな展開になる。次の目標の須賀川の二階堂も訓練度は高いけど三春ほどではない。互角の戦力があれば余裕の勝利をおさめられるだろう。あとは本陣を移動して米金を集め、訓練度の高い三春から芦名を攻める。芦名への戦法も二階堂と同じようなものだ。そして中盤の敵である佐竹を攻める事になるのだ。佐竹はなかなか強い。しかし、こちらもこの頃はすごい事になっている。攻めるときに兵を600ぐらい持っていって戦えるようになるのだ。こうなると東北制覇は確実になったようなもの。いくら強い最上も量には勝てないのだ。よっぽどひどい陣形を取らない限り負けることはないだろう。そうしたら、あとはゆっくりと北の国を落とせばいいだけになる。

奥州12カ国武将列伝

米沢❖伊達政宗

このゲームの主人公。国力はそこそこだが、訓練度がちょっち低いのが気になるところだろう。



山形❖最上

このゲームでの最大の敵だ。全ての面において充実している。たまに攻めて来ることも。



常陸❖佐竹

２番目に強い国。実際の歴史でも強いが北条や徳川が南にいたので北に攻められなかったのだ。



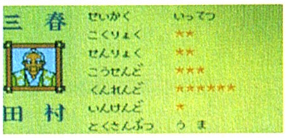
黒川❖芦名

戦力はそこそこあるが、訓練度や国力が少ない。まあ最上、伊達、佐竹に囲まれちゃあねえ…。



三春❖田村

戦力は少ないが異常に訓練度が高い国だ。ヘタに戦うと訓練度の差を思い知らされる事になるぞ。



二本松❖畠山

最初の攻略目標。同じような戦力だ。実際の歴史では政宗の父・輝宗を殺したヤツ。



須賀川❖二階堂

訓練度がそこそこ高い。それ以外は特に特徴のない国。戦力もあまりないしね。



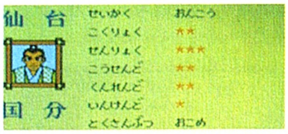
中村❖相馬

なかなか強い国だがこの国を攻めるときはこちらが相当な戦力を持っているときなのだ。



仙台❖国分

弱い、はっきりいって弱い。いつでも倒せるからこそ、攻めないようにしよう。盾替わりだ。



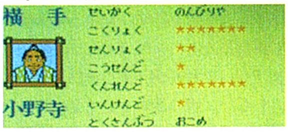
名生❖大崎

戦力、訓練度共になかなかの国だ。最初に北を侵略する手を取った場合の最初の敵となるだろう。



横手❖小野寺

戦力はまったくといっていいほどない。しかし、国力が豊かな国だ。北の補給国ってところかな。



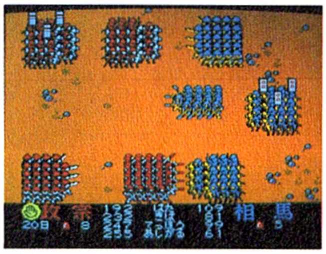
大宝寺❖武藤

国力、戦力が整っている国。しかし訓練度が低い。これでは相手にもならんだろう。



戦闘モードの大研究

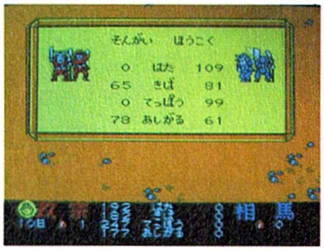
このゲームの戦闘は部隊をコマにして、それを動かしていくような形になってるんだ。まずはその部隊の説明からしよう。本陣である旗本隊。ここをやられると負けになるのだ。逆にいうとここを攻撃されるのは他の部隊が全滅したときだろう。だからそんなに多くしなくてもいい。騎馬隊の半分ぐらいだろう。しかし、敵の訓練度が高いときは要注意。騎馬1に旗本12が消滅させられる場合もあるぐらいだからね。





次の騎馬隊は戦闘の重要なカナメだ。1度に2歩進めるし、戦力としても非常に強い。敵の鉄砲隊も騎馬隊には負けてしまうだろう。しかし、その鉄砲隊も騎馬に続く戦闘のカナメとなっている。遠距離からの攻撃が可能なので配置によってはこれだけで勝ててしまう場合もあるぞ。しかし、撃てる数に制限があるのでよく考えて攻撃するようにしよう。足軽ははっきりいって捨てゴマです。鉄砲隊の前に配置して盾の役目になったりするわけだけど、逆に盾となる分それなりの戦力がなければならないのだ。この4つの中で、いちばん多くしたいのが騎馬隊、次いで鉄砲隊、足軽、旗本隊の順だろう。

そうしたら今度は隊列をどうするか決めなければならない。有効なのはやっぱり4番だ。5、6番のように旗本が前に出てるのは絶対に避けたいね。1,2,3番はどれも同じ。敵がどの隊列をしてくるかで決めればいいだろう。次は実際の戦闘だ。とにかく騎馬は鉄砲隊か騎馬隊と戦うようにする。鉄砲隊は後方から足軽の前方にいる敵を狙う。足軽は、前方の敵が勝てそうだったら攻撃する。圧倒的に不利ならば盾となるためにあえてなにもしない手をとろう。旗本隊は動かずだね。この戦闘モードは同じ戦力でも隊列を間違えると負けるし、戦力が勝っていても訓練度の差が大きければ負けてしまうようになっている。だから、戦いにはいる前に隊列の確認と、訓練度と兵力の差をみて、これなら勝てる、と思ったとき以外は待つべきなのだ。これが、政宗が勝つための秘訣といえるだろう。



1

鉄砲	
足軽	旗本
騎馬	

2

足軽	
鉄砲	旗本
騎馬	

3

鉄砲	
騎馬	旗本
足軽	

4

騎馬	旗本
足軽	鉄砲

5

騎馬	
足軽	鉄砲
旗本	

6

	足軽
旗本	鉄砲
	騎馬



	1	2	3	4	5	6
小野寺		○	○	◎		
武藤			◎	○	△	
大崎	◎		△	○		
最上			◎	◎		
国分	△	○	△	△	○	
畠山	6種類ランダム					
相馬	◎			◎		
田村				◎		
芦名		△	○	◎		△
二階堂		◎	○	△		△
佐竹			◎	◎		

独眼竜政宗の"数字"に強くなる

◉相場◉

	最低値	最高値
米	0.5	3.8
旗	320	950
騎馬	400	1080
鉄砲	350	1000

「独眼竜政宗」にはいろーんな数字が出てくる。別にこんなに詳しく知らなくったって遊べるわけだが、知っていて損はないぞ。それに途中で考えることが多ければ多いほど楽しめるのがシミュレーションゲームなのだから、ちょっち見ておこう。

まず上の表。商人の売買の相場の最低値から最高値までを示している。武器は2.7〜2.9倍の変動だが、米は実に7.6倍も変動するのに御注目を!!

◉米の消費量◉

春に減るお米の量は…

公式A (旗本+騎馬+鉄砲+足軽の数)×30=扶持米

出兵時に必要なお米の量は…

公式A′ (旗本+騎馬+鉄砲+足軽の数)×10=兵糧米

公式Aは扶持米。つまり全部隊に支払う給料用のお米の量の計算の仕方だ。冬のターンで商人を呼んだときなんかは、この式を思い出して米を残しておこう。

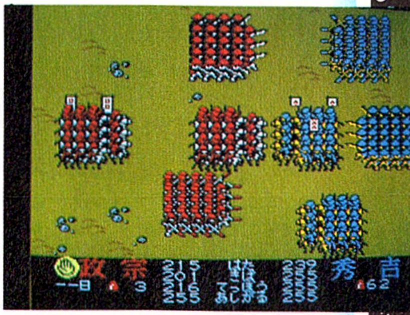
公式A′は兵糧米。すなわち合戦時の兵の食糧の計算式だ。兵はたくさんいるけど米が無いので戦力が0、なんてこともあるのでゆめゆめ御用心を。

◉米の収穫量◉

公式B $\frac{\text{石高}}{10000}$ ×107≒獲れ高の標準値=収穫米

さて、何かと入用なお米だが、その収穫量は公式Bで求められる。ま、早い話画面上に表示される「とれだか」がそのまんま秋になるとお米として得られると思ってよい。豊作の年は増え、日照り・大雨の年は減るのは言うまでもない。

ひー 豊臣秀吉が来たー！





▲なぜか知らないがいきなり秀吉が来て、逆らうと襲って来る。敵はほぼ完璧。旗本だけを狙っても勝てるかどうか…





武田信玄

©HOT・B

カセット	ホット・ビィ
	3月28日発売
	¥5800

パスワードによるコンティニュー

甲斐の虎、武田信玄。名は晴信。一五二一年誕生。一五四一年、父信虎の跡を継いで甲斐国主となる。近隣諸国を平定し、越後の上杉謙信と川中島で数回対戦。織田信長との最後の決戦を前に、信玄は病に倒れる。一五七三年、没。享年五二歳。信玄のなしえなかった夢、全国制覇。信玄に変わってキミが信長を倒すのだ！ 集え兵たちよ、風林火山の旗の下に!!

ゲームの特徴

「独眼竜政宗」の親しみやすさと、「信長の野望」の本格志向を合わせ持つ、絶妙なバランスのゲームだ。複雑すぎず、単純すぎずのコマンド設定に工夫の跡が。謙信・信長との一騎打ちのモードもある。

まずは自国の強化から…

このゲームのシナリオ１はマネーゲームだ（言いきっちゃうもんね）。金がとーっても重要、とゆーより金がなくちゃ、なーんもできない。いかに効率よく金を集め、国力を上げるかがゲームのポイントだ。

金を増やす方法は年貢・金山・商人との取り引き・戦争が考えられる。この中で一番効率がいいのが戦争なんだ。弓隊・鉄砲隊を充実させて、遠距離から攻撃。ぶつかりそうになったら引き上げる。相手を全滅させなくても、経験値・金・米は手に入るからね。⑦伊那北の藤沢頼親・⑧諏訪の諏訪頼重・⑨佐久南の大井信隆あたりと小競り合いを繰り返して、稼ぎを増やそう。

それから、意外に重要なコマンドが“しろづくり”だ。商人は文明度が高いほどよく来るので、文明度は50以上ほしいところ。このゲームでは１回の取り引き量の上限が99しかないのだ。商人がちょくちょく来てくれないと、米は2000以上あるのに金は30しかない…なんて、ナサケない状態に陥ることになる。武装も商人が来てくれなきゃ、どーしようもないしね。

直接金を増やせるのが金山だけど、毎月掘っていると産出量は最低になっちゃう。せめて４ヵ月、できれば半年はガマンしたいな。

さて、どーゆー順番で他国を攻略するかだけど、まず諏訪・伊那北・佐久南の３国を落とすのがフツーだね。しばらくの間は本国と合わせ４国で富国強兵しよう。次の狙いは…ズバリ⑩伊那南の高遠頼継だっ！ もっともこの頃には、今川義元の手に落ちてると思うけど…。兵力を伊那北に集めたら、敵の戦力低下を狙え。撹乱するもよし、少数で出撃するもよし。兵力を低下させたら、大軍で一気に攻め込め!! ここを落とせば、この後の展開がラクになるぞ。最高石高63は13国中４位。ここで徴兵して、各国へ兵を送るのだ。これで兵隊不足は解消だね。

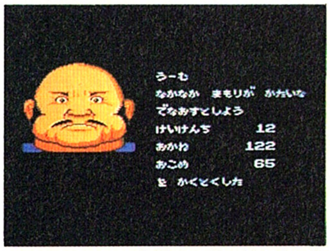
さあ、この後、勢いで⑫駿河の今川義元を攻めるか？ まず北方を制圧するか？ 思案のしどころだなあ…。



▲これがゲーム開始直後の信州周辺ＭＡＰだ。１の国が信玄の治める甲斐国。ここをベースにして、信州周辺を制圧していくワケだね。白い凸は本国、青い凸が領国敵国はオレンジで表示される。すべての凸を青くした時、シナリオ１は終了する！



▲とりあえず、弱そうな８の諏訪に戦争をいどむことにしようか



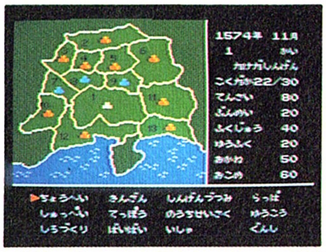
▲勝てなくても、経験値・米・金は手に入る。適当なトコで引き上げようぜ



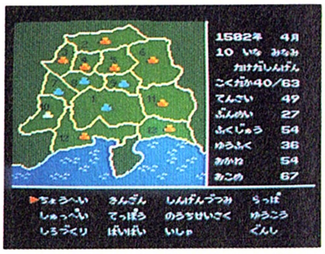
▲金山は待って、待って、待ってから掘るように。待てば待つほど産出量が増えるぞ



▲米の取り引きは、儲けるチャンス!! 安い時に買って、高くなったら売る！



▲最初に落とすのは北の７・８・９の各国だ。“ぐんし”を活用して富国強兵しよう



▲次の狙いは10の伊那南だ。石高が多いので、徴兵も楽だし、収入も多いしね

強くなるまで待って

で、どっちを攻めるかは置いといて、この項は"ゆうこう"コマンドを有効（シャレじゃないぞ！ こんなハズカシいダジャレなんか、使うもんか!!）に使おうってことだ。特にゲーム序盤で兵力が整う前に、駿河の今川や⑬相模の北条氏康に大部隊で攻め込まれたら悲惨だからねぇ。兵力が充実するまでは、超大国とはお友だちでいようってワケだ。そのために、信玄さんには娘さんがいっぱい誕生するしね。どんどん嫁がせちゃいましょ。わが子を人質に差し出すって、なんかヒキョーな感じがするけど、戦国時代には当り前に行われていたことなんだよね。例えば豊臣秀頼の奥さんの千姫は、徳川秀忠の長女だったんだ。しかも嫁入りしたのは、7歳の時なんだよな。



▲甲斐は強国に囲まれている。ツッパルだけじゃなく、時にはゴマすりも必要だ



▲北条と同盟を結んだけど、たった2ヵ月だってさ。もっともっと金がいるなぁ…

そんなワケで、友好も立派な戦略であることをキモに銘じるべし。時が来るまでネコをかぶることも必要なのだ。どんな手段を使っても強くなれ！ 戦国の世では強さが正義なのだ!!

本当の歴史も証明する!?

何度も繰り返すようだが、このゲームでの同盟は、娘を他国に嫁がせることによって成立する。

これってさあ。本当の歴史に似てるんだよね。実際の歴史では、北条氏政の奥さんって、じつは武田信玄の娘だったんだぜ。

ま、この史実をふまえて、このゲームの設定ができたんだろうけど……。

対北条の同盟政策、そして最後は、同盟を反故にしての両者の対決。ゲームしてると、武田信玄の悩める気持ちがよくわかるなあ。

大戦略を立てるべし。「今川」落とせば、統一まぢか!!

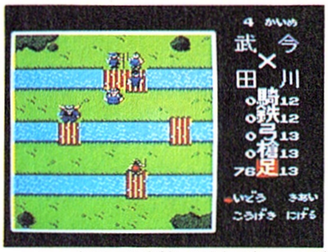
それじゃ、今川の駿河と北条、どっちを攻めるかだね。意見が別れるところだと思うけど、ここは今川を攻めたい。駿河を落とせば、シナリオ1は70%終ったも同じだからね。

今川には甲斐・伊那北・伊那南の3国が接している。つまり3国で波状攻撃をかけられるのだ。敵に兵力を立て直すヒマを与えないようにする。これはかなり重要なポイントだぞ。今川が落ちれば、伊那南は自分の領国としか接していないから、兵力はいらない。だから、甲斐・伊那北で駿河を消耗させて、伊那南の全軍を一気に突っ込ませようぜ！ そのためにも伊那南の兵力を強力にしておこう。信玄を伊那南に移しておいた方がいいかもしれないな。そのまま駿河を本国にしちゃうのがベターだね。

残る強敵は相模の北条だけど、あわててケンカを売っちゃダメ!! 北条本国はイジョーに強いのだ。ここはあせらず北方制圧を行おう。③筑摩・④小県・⑤佐久北から②水内へ侵攻する。伊那南・駿河と強国がバックに控えているので、兵力をどんどん前線に送れるし、余裕で攻め落とせるだろう。残るは⑥上野・⑪武蔵・⑬相模の3国だけ。ラストが見えてきたね。まず上野は問題ないだろう。多少手ごわくても、水内・佐久北・佐久南の波状攻撃で楽勝だね。残るは北条の2国（おそらく武蔵はずいぶん前に北条のものになっていると思う）だけだぞ。



▲強敵今川義元の本国駿河を落として、満足そうな信玄さんなのです



▲まずは甲斐・伊那北の兵力を使って、今川の兵力を削減するのだ



▲今川に兵力を回復させるヒマを与えず、伊那南全軍で駿河を襲うのだ!!



▲もう一人の強敵北条を狙うか？ とりあえず北方を制圧するか？ ムズイとこだね

そして信玄は越後をめざす

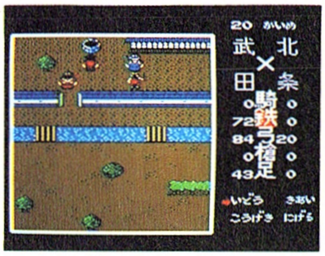
さあ、いよいよラストだ。残るは最強の北条軍のみ。気を引き締めて行こう。しかし、いくら北条が強いと言っても、武田の11ヵ国連合軍にかなうはずがないのだよ、ふっふっふ。とりあえず上野・佐久南・甲斐の兵力を増強して、武蔵に波状攻撃をかける。で、武蔵を落としちゃいましょ、るん。

これでもうシナリオ1は終了したも同じだね。いくら北条本国が強いと言っても、武田の12ヵ国…以下同文。やることもおんなじだ。武蔵・甲斐・駿河の兵力を最高にして波状攻撃をかければ、さすがの北条軍もひとたまりもないのだ。たとえ武蔵が負けても、続いて甲斐・駿河と全兵力で突っ込むわけだから安心だ。トータルすれば兵の数は3倍以上。これで負けたらシミュレーションゲームからは手を引いたほうがいいってなもんだ。戦術もへったくれもない力押しで北条をつぶす…あんだけ苦労させてくれた北条だから、最後ぐらい力でメタメタにして気を晴らしておこう。この後のシナリオ2、3では、めいっぱい頭を使って戦術を立てなきゃなんないかんね。

甲斐国周辺を統一したら、いよいよ謙信。信玄は越後をめざす!! のだ。



▲北方を制圧後、波状攻撃を繰り返し上野・武蔵を落とした。いよいよ北条の本国だ



▲やっとの思いで、ここまで来たぞ。ホント北条には苦労させられたよなぁ



▲やったぁー!! ついに、ついに信州を平らげたぞ。次は越後だ！ 謙信だっ!!

宿敵。上杉謙信との7番勝負

謙信、いざ覚悟!!

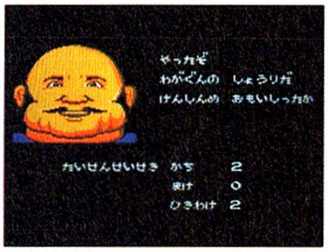
シナリオ2は武田信玄の宿命のライバルとの戦術級シミュレーションゲームだ。宿命のライバル…そう、越後・加賀・能登・佐渡を統一した長尾景虎、上杉謙信だ。シナリオ2の舞台は武田軍VS上杉軍の川中島の戦いだ。とこ



▲これが川中島のMAP。ここで部隊の配置を決定する。さて、どうしよう?



▲さあ、第1回戦だ。兵力はほぼ互角だから、勝負は戦術で決まりそうだ



▲勝っても負けても、信玄さんからお言葉がもらえる。やっぱり笑顔がみたいよな



▲兵力が敵の半分しかない! こんな時にこそ、しっかり作戦を立てないとね

ろで川中島って、どこにあるか知ってるかな? 長野県更級郡の東北部を流れる犀川の南岸一帯のことなんだ。しっかりと覚えといて、友だちとPLAYする時、自慢してやろうぜい。

かんじんのゲームの方はってゆーと、両軍ともに部隊を7つ持っていて、それぞれが戦うって形をとる。つまり7戦して勝ち越せば、シナリオ3に進めるワケだ。最初にやることは、7つある部隊のどれを増援するか。増援できるのは4部隊。ここで考えなくちゃいけないことは、弱そうな部隊に増援してちょっとでも強くしてやるか、それとも強い部隊に増援してさらに強くするかってことだ。どっちがいいんだろう? プレイヤーの考え方一つだけど、ここは強そうな部隊に増援しよう。シナリオ2は全勝する必要がない。とゆーことは、確実に勝てる部隊を作った方がいいワケだ。

次は部隊の配置。MAP上にすでに敵部隊が展開しているので、敵のどの部隊に、こちらのどの部隊をぶつけるか決定するのだ。ただ最初は敵部隊の勢力が不明なので、考えてもムダ。とりあえず1回戦ってみましょ。たとえ全敗しても、敵の勢力と地形が判明すれば、次からはそれを参考にして考えるようにすればいい。ま、シナリオ1での戦闘と違いはないから、1での経験をいかして戦ってくれ。

増援はゲームのポイントだ!!

やっぱりまようのは、どの部隊を増援するかだと思う。戦術に自信があって全勝しようと思うなら、弱い部隊を強化するべきだ。とにかく勝ち越そうと思うなら、強い部隊をより強くするべきだろう。どっちにしても、負けないようにしようね(くどいでしょ。じつは大ヒントなんだよ)。

部隊	騎	鉄	弓	槍	足	増
1	64	45	54	71	83	○
2	30	15	24	36	40	
3	36	10	55	27	39	
4	27	30	21	15	50	
5	10	24	17	25	31	
6	19	20	26	34	35	
7	23	22	10	48	69	

信長、さあ勝負!!

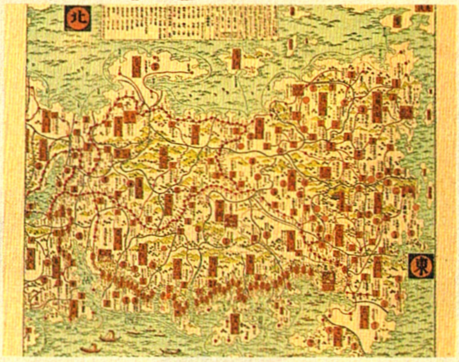
シナリオ2をクリアしたら、シナリオ3天下統一。信長との天下分け目の戦いだ。歴史で「天下分け目の戦い」といえば、1600年の関ヶ原の戦いのことだ。関ヶ原…岐阜県の西南端に位置する不破郡にある。交通の要地で関所もあった。ここで日本全国の大名が東西に分れて戦ったんだ。東軍の総大将は徳川家康、西軍の総大将は石田三成。結果はよく知ってるよね。家康が天下を統一して1603年に江戸幕府を開く。以後、15代265年間、1867年まで江戸時代が続くんだよね。

シナリオ3は、この関ヶ原の戦いを戦ったのが信玄と信長だった…とゆー設定でスタートするんだね。こーゆー“もしも”の世界を体験できるのが、シミュレーション・ゲームの楽しいところだね、うん。

さて、ゲームの方はシナリオ2と変わらない。7VS7の戦い。勝ち越した方が天下統一。4部隊が増援。ただね、信長の部隊は強いよぉ。ナミじゃない。ゆえに信長戦では特に負けない戦い方が必要になるのだ。場合によっては、最初から引き分けに持ち込むつもりで戦う、なんて状況も出てくると思う。勝ちに行くだけじゃダメだってことを、覚えといてくれ。

風林火山の4文字とともに戦国の世を駆け抜けた武将武田信玄。他の大名には「甲斐の虎」と恐れられたけど、農業政策、治水事業など領民思いの領主でもあった。強く優しい信玄の生きざまをゲームから感じ取ってほしいな(やったね、カッコよく決まったぜ)。

戦国の夢と幻がここに…



◀この古地図を参考に、ホット・ビィではゲームの設計をしたそうだ。ほかにも武田家の歴史を最も正確に伝えるといわれる古文書・「甲陽軍鑑」なども使用したんだそうだ



▲いよいよ信長と関ヶ原の戦いだ。これで最後だと思うと、部隊の配置も慎重になる



▲第1回戦、兵力は負けてる。弓隊・鉄砲隊を、うまく使わないと勝てんなぁ



▲な、なんだ! この織田の兵力は!! どーやったら勝てるんだよ、こんなモン…



▲この程度の兵力差は問題ないよな。まんなかの池をうまく使いたいね

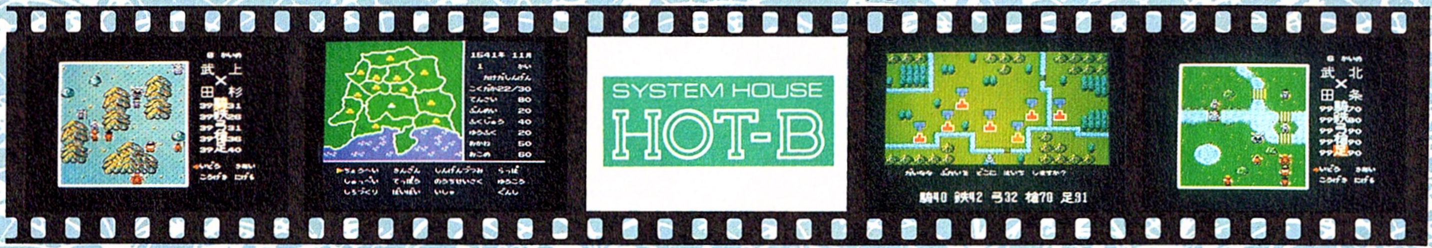
武田信玄



心は遠く、
野望うずまく戦国へ!

遂に3月28日発売

希望小売価格¥5,800



本格戦国シミュレーションゲーム

3ステップのストーリー

まず〝信州平定〟甲斐の国を、大きく強く豊かにするのが目的で、外敵の他、事故や天災とも戦わなきゃならない。次の〝風雲!川中島〟は、有名な武田信玄・上杉謙信の宿命の対決をゲーム化。そして最後の〝覇王への道〟では、史実にはない織田軍との天下を賭けた決戦のゲーム化だ。

アニメで合戦!の戦闘モード

史上有名な、武田の槍隊や騎馬隊(知らなかった人、メモすること!)などの役目を、それぞれのキャラが持ち、戦闘モードでは、アニメ処理で、画面が合戦場になる!

多様な展開!

甲斐の国は、戦うほど強くなるし、金山や米の売り買いでもうけることもできる。でも、突然の一揆や天災で、国中ボロボロになることも…。あっちこっちに気配りしなきゃ、足下から崩れちゃうこともあるってワケだ。他にも、鉄砲の自国開発ができる、ノロシが上るなど、イミありげな技がイロイロ。操作は簡単の、コマンドセレクト方式で、ゲームの奥深くまで楽しめる。

百聞は一見にしかずだ、一度プレイしてみれば気づくだろう。信玄になりきってしまった自分自身に!

●本格戦国シミュレーションゲーム 1メガROMファミコン用ゲームカセット

株式会社ホット・ビィ　東京都新宿区北新宿2-1-16 松本3号ビル内

ホット・ビイ ファミコンニュース 03-368-2080

ADVENTURE NOVELS

アドベンチャーノベルス

ゲーム＋小説の面白さ

JICC出版局

4月下旬発売

赤塚不二夫劇場

あかつかふじおげきじょう

強烈ギャグ！

今まで学校に遅刻せずに
着いたためしがないバカボン。
「今度こそは！」とパパ、ママ、
そしてハジメに見送られて家を出たが…。

赤塚キャラクター総登場！



◆新書判
◆定価680円

喰始(ワハハ本舗)著　原作・赤塚不二夫

“フィクション＋ゲームの手法”これがアドベンチャーノベルス。ゴールへと導かれるストーリーはもちろん一本じゃない。この本の中でなら、主人公になりきっての冒険もよし、映画監督を気取ってストーリー作りを楽しむもよし——どんなスリリングな冒険に遭遇できるか？　どんなおもしろいエピソードに寄り道するのか？　すべてはあなたの判断とひらめき、それにたくさんのイマジネーションとほんの少しのラッキー次第！

既刊好評発売中!!

●ウルティマシリーズ
世界人気No.1ゲームソフトをノベライズ!!

ウルティマⅠ………◆680円
ウルティマⅡ………◆680円
ウルティマⅢ………◆680円
ウルティマⅣ………◆680円

●オリジナルシリーズ
新しいエンターテイメント

妖法記　辻真先著……◆500円
13人目の名探偵　山口雅也著◆500円
イーグルジャンクション　横倉廣著◆680円
ゲームバスター魔界大突破　L.フィッシュ著◆680円

●INFOCOMミステリーシリーズ
ニュータイプの謎ときミステリー

ウィットネス………◆680円
サスペクト………◆680円
デッドライン………◆680円

●INFOCOMゾークシリーズ
地下帝国ゾークを旅する少年グレイ！

ゾークⅠ………◆500円
ゾークⅡ………◆500円
ゾークⅢ………◆680円

●INFOCOM魔法シリーズ
不思議な魔法を駆使する呪文がカギだ！

エンチャンター…◆500円
ソーサラー………◆680円
スペルブレイカー◆680円

●映画シリーズ
スクリーンの興奮がよみがえる

エイリアン2………◆780円
ゴーストハンターズ………◆780円

●国内人気ソフトシリーズ
パソコンゲーマー必読！

アステカ………◆680円
ザ・スクリーマー…◆680円
帝王の涙………◆680円
夢幻の心臓Ⅱ……◆680円
ウィル………◆680円
カーマイン………◆680円
ロマンシア………◆680円

漫画シリーズ

どろろ

どろろ



襲い来る妖怪・魔物に挑む百鬼丸とどろろの旅のゆくえは!?

四十八ヶ所の肉体を死霊に奪われて生まれた百鬼丸の出生の謎とは何だ!!

鳥海尽三・鈴木良武著
原作・手塚治虫
新書判◆680円

手天童子
〜しゅてんどうじ〜

永井豪原作の異色伝奇超大作。鬼獄界のSFアドベンチャー。

北村成一著
原作・永井豪
新書判◆680円

手天童子1



鬼の世界に生を受けた謎の少年・手天童子郎が、“暗黒邪神教”に挑む!!

手天童子2



鬼獄界へ向かった手天童子郎の行く手に新たな敵。旅の果ての意外な事実!!

ドラゴンクエストIII マスターズ・クラブ

Dragon Quest III MASTER'S CLUB



MASTER'S REVIEW Vol.1

ドラゴンクエストIIIって一体どんなゲームなんだろう。一夜にして100万の人間がその世界の人となり、それぞれの冒険記を綴り続けている。マスターズレビュー第1回は、ゲストの遠藤雅伸氏＋必本ゲーマーによるロングレビューだ。

エンディングを目指すだけのRPGじゃない

ドラゴンクエストIIIは、少なくとも現時点での最良のファミコンＲＰＧの１つだと言えますね。例えば、ゲームを作る側の人間として高く評価しているのが〝レベルの上がり方〟です。ドラゴンクエストIIIでは、キャラクターのレベルの上がり方が非常にリニアなんです。リニアというのは直線的にというか非常にスムーズにレベルが上がっていくという事なんです。具体的に言えば、ドラゴンクエストＩの場合、レベルアップだけのために戦いを繰り返さなければならないシーンがありました。謎を解いても、次のポイントにスムーズに行きつくことができない。途中であっけなく死んでしまう。これは、けっして気持ちの良い事じゃないですよね。やっぱり、愉快にレベルアップしていったほうが楽しい。その点、ドラゴンクエストIIは、改善されていました。サマルトリアの王子を捜すために、アレフガルド、サマルトリア、勇者の泉の周辺をぐるぐる歩き回りますよね。そのことによってレベルが上がるように設定されていました。だから、サマルトリアの王子を見つけた時には、より遠くまで行動できるキャラクターに成長しているわけです。ドラゴンクエストIIIでは、そのレベルアップのシステムがより巧妙に設定されています。ゲームの中で、するべき事をきちんとしていれば、それぞれの状況で気持ち良く戦えるレベルに自然となる。必然の行動でレベルアップするから無理に経験値を上げるための戦いをする必要がないわけです。その他にも、プレイヤーに対して常に次の目的が明示されている点、１つ１つのイベントに適度の目的達成感がある点、イベント間の距離が適当である点などは、高く評価できます。これらのことを総合的にバランスをとるのは、技術的にも非常に高いレベルの仕事ですからね。

ゲームを楽しむ側、プレイヤーとして気にいっているのは、なんといっても遊び人です。なんの役にも立たないっていうところが特に気に入ってます。本当にこちらの都合を考えずに好き勝手なことをしてくれますからね。ともかくゲームをクリアしたら、この遊び人を育てて遊ぶのが面白い。とりあえず、遊び人を含め全ての職業のキャラをレベル99まで育てまして、転職も含めて、ありとあらゆることを試したつもりなんですが、やっぱり遊び人が一番面白かったですね。今でも楽しませてもらってます。そういった意味では、ウィザードリィ的ＲＰＧの楽しみ方を上手にアレンジしていますね。ゲームクリアを目的としない、キャラクターの成長を楽しむ本物のＲＰＧと言えると思います。



遠藤雅伸
ゲームデザイナー。伝説的名作「ゼビウス」を制作したことはつとに有名。最新作に「ファミリーサーキット」、「ウィザードリィ（ＦＣ版）」がある。

待ちに待ったドラクエIIIが出て、今思うこと



松本常男
ゲームライター。亀仙人松ちゃんのPNで本誌、必勝テク道場を担当。最近、ゲーム制作の分野に進出し書き手から作り手へと変身中。

「ドラクエIII」の評論を書けじゃって、そんなもん書かなくたってワカっとるじゃろうが。日本のスピルバーグ―堀井雄二と日本のルーカス・フィルム―中村"チュンソフト"光一コンビが作っておるのじゃぞ!! ツマランものが出てくるわけないじゃろう。つーことでワシの評論にかえさせてもらうぞ!! あしからず。

あっそう、これじゃ評論になっとらんって。もっともじゃのお。じゃあもうチョイマジにいってみよう!! ところで、『ドラクエ』が発売されると、とてもいやなことが1つあるのじゃ!! 毎日毎日、朝も早よから夜遅くまで『悩める大人たちのドラクエ電話相談室』を開かなくちゃいけないからじゃ。そこで、つい聞いてしまうのじゃが「ところで、今回のドラクエどう?」とな。

ワシの場合、作者とは昔からの知人。ドラクエのIを作る前から知っておる。IIの完成直後にIIIの話を聞いておったし、結論も知っておった。だからとゆーことでもないのじゃろうが、どーも『ドラクエ』は他人事じゃないよーな気がするのじゃ。まっ、作者でもないワシが心配してもいかしかたないことなのじゃがね。

そこで聞いた事をかんたんにまとめると、うまい人は「迷宮なんかのマップが簡単」とか「シナリオがいい」とか言っとる。で、あまりおジョーズじゃない人は「マップが広すぎる」とか「呪文の数が多すぎてなんだかわかんない」などとも言っておるのじゃ。

まっ、どちらの意見もわからないではないのじゃが、どうも気になることがある。それは「もっとムズくしてほしかった」という意見である。しかし、ワシは今回はムズかしすぎたと思っとる。このままいくと、パソコンのゲームのように性格の悪くなるよーなヒッカケをちりばめたゲームになりそうでこわいのじゃ!! 難易度が高いゲーム、イコールよいゲーム!! みたいな図式ができてしまうともかぎらない。

ドラクエが築き上げた「ファミコンらしさ」というものが減ってしまったような気がする。レベルアップのポイントも申し分ないし、バランスだって十分だっ!! 確かに、堀井さんの言うとおり、IIのイヤな部分をすべて直した。とゆーのもわかるのじゃが、その分だけ「ファミコンらしさ」とゆーものがなくなってきた感じをうけないでもないのじゃ!! もし、ドラクエIVを作るのじゃったらぜひ、初心にもどって作ってほしいものである。

ファミコンソフトの最高峰といいきれます!

ドラゴンクエストIIIは、期待を裏切ることなく、思いっきりおもしろく、興奮して楽しませてもらった。

今まで遊んできた、数えきれないほどのファミコンソフトのなかで、一番楽しかった。

おそらく、ファミコンブームなんて、ドラゴンクエストシリーズがなかったら、とっくのと一の昔に、粉々の宇宙のチリになって、光の彼方に消え去っていたのだろう。勇者ロトは、ファミコン界の救世主でもあったんだ!

そして、ドラゴンクエストの知名度が、世間の常識レベルにまで達したのもスゴイことだ。ファミコンソフトではあのスーパーマリオ以来か。道歩いているひとを、とっつかまえて「やー、ドラゴンクエストがさー」と話しかければ、日本人なら2人にひとりくらいは「ハイハイ。私はそのゲーム知ってます」と快く答えてくれるんじゃないかな。こればかりは、ドラゴンクエストの大先輩であり、元祖でもある、あの超大作ロールプレイングゲーム、ウルティマ様もかなわないだろうな。たとえ、1000人の通りすがりをつかまえて「ほら、あのリチャード・A・ガリオットのウルティマですよ」っていったところで、「ほう。かのウィザードリィと並んで、テレビゲームにおけるロールプレイングゲームの基盤を作ったといわれる、アレですか」と切り返してくるようなスゴいひとは、せいぜいひとりくらいなものだと確信する。

ドラゴンクエストの知名度は、そのへんの売れない映画よりも、ずっと高いのである。

しかし、ま、ドラゴンクエストIIIは、たしかにおもしろさを約束されたゲームソフトだけど、IもIIもやってないひとが、イキなりIIIからチャレンジするなんてことだけは「やめといたほうがいいんじゃない」といっておくよ。巨大な巨人みたいなものですから、IIIは。まずは、フツーのIやタダの巨人くらいのIIを遊ぶのを薦めるよ。

でもドラゴンクエストIIIをやり終わってからフと思ったんだけど、よくこんな壮大で複雑なゲームを、みなさん、なんの抵抗もなく遊べるようになったなあ、と。ドラクエっておもしろくて、非のうちどころないけど、これ以降、なんだか、日本のゲーム人口が、まとめておたく化しちゃったみたいな気がするんだよねえ。別に悪いコトとは思わないけど、コワイ気もしますね。

まー、いいか。みんなおたくになれば、おたくって相対的なモノだから、みんなおたくじゃなくなるものね。



田尻 智
ゲームライター、評論家。歯に衣を着せぬ、鋭いゲーム評論には、定評がある。その活躍の場は、ミニコミ誌からテレビまで多岐にわたる。

プロレスなんてメじゃない！ 興奮の闘技場!!

その昔、人はとてつもなく野蛮で、かつ甘美な娯楽を持っていた。自分自身が失ってしまった肉体と肉体による戦いと、知的好奇心を満足させてくれるもの――異種の猛獣と猛獣の格闘である。細かな勝敗のルールづけのなされた闘犬などとは訳の違う、食物連鎖の頂点に立つ野獣たちの真剣勝負。今でこそそれは沖縄のマングース対ハブぐらいしか残ってはいないが、かつては虎とワニ、はたまたライオンと熊をも戦わせたという（今の世でこんなことしたら動物保護団体が黙ってないだろーね）。

で、何がドラクエなのかというと、この異種族格闘戦とはまさしくあのモンスターの闘技場そのものなワケ。実は僕は幼い頃から、ホントはライオンと虎はどっちが強いのかという疑問を持ち続けてた。そんな調子で今に至ったもんだから、ドラクエIIの時もアトラスとバズズを戦わせたらどうなるんだろうとか考えてたんだよね。そこんとこをドラクエIIIでは、ビシッ！ とギャンブルという形で実現してくれた。そのへんから、とっつかまえてきたらしい怪物を2～4匹程、闘技場に放り込んで戦わせ、最後に生き残るヤツを当てる単純な賭けだけど、これが一度始めるとなかなかやめられないほどのめり込めるのだ。

闘技場に出場するモンスターは、賭けをするキャラクターのレベルにあわせた強さのものが出てくるシステムになっているので、いつもなら外で自分のパーティをさんざん苦しませている怪物同士の戦いを文字通り高みの見物ができる。これだけでも充分楽しめるのに、さらにお金を賭けさせることによって1匹に強く感情移入するようになり、応援にもまた異常なほど熱が入ってくる。ちょうど野球ファンがひいきのチームの勝敗に一喜一憂するようなもんだ。しかも、ここで1回に賭ける金額はそのキャラのレベルを2倍したポイント（1なら2G、50なら100G）程度と、その時点で入手したいアイテムの値段の百分の1前後に設定されてるから、外そうが大穴に的中しようがそれでゲーム進行が大きく影響されることはまずない。前作の福引所よりもまた一段と純粋な娯楽になってるってわけだね（福引所ではゴールドカード欲しさにビデオに録ってパターンを研究したもんね。こうなると楽しくないっ！）。

とにかくこのギャンブルは下はスライムから上は爆弾岩まで役者がそろってて絶対にハマる！ プロレスなんて比べモノにならないってぐらい。さっすがドラクエ、これぞ娯楽ね。



ベニー松山
ゲームライター。「ウルティマ」「ウィザードリィ」といった本格的RPGを得意とするが、「キャプテン翼」の大ファンという一面も持ち合わせる個性派。

ドラクエIIIの面白さとRPGズレしたボクの感覚

さすがにあれだけ騒がれただけのことはあったね。間違いなくファミコン史上に残る名作だよ、ドラクエIIIは。

何よりもまず誉めたいのはそのキメ細やかなユーザーに対する配慮だ。謎解きに関するゲーム進行の親切さ、バッテリーバックアップを生かしたシステムなど考えぬかれているんだよね。例えば謎解き。ヒントメッセージをひとつの街に固めておき、そこへ行きさえすればおおよそのことは分かるようになっていることなど、かなりの親切設計だし、バックアップじゃなきゃ4人自由セレクトパーティーや預り所のアイデアは生かされない。

これまでのファミコンゲームでは実現できなかったユーザーの夢を実現した作品と言えるだろう。言い忘れてたけど、目的を達成したアトが楽しい、というタイプのゲームはこのドラクエIIIとウィザードリィ（プレイしてないけど、みんな口を揃えてそう言う）しかファミコンゲームの中ではないだろうね。レベル99まで上げたくなるんだよね。

でも、ものすごく気になったことがひとつある。最終目的を果たし、あとはエンディングを迎えるだけという状況になった時でも、あまり感動や充実感が湧いてこなかったのだ。ドラクエIのときは、竜王を倒した時には心地良い満足感と充実感に満たされた。最高に幸せな時間を過ごしたと思っていた。それをIIに期待したら見事にぶち壊された。そしてIII。エンディング自体の出来はかなり高く、面白い。だけど、Iで得られるような感動はあまりなく、長いストーリーを読み終え、事の顛末をすべて知った程度の満足感しか浮かび上がってこなかったのだ。誤解しないでほしい。つまらないと言っているのではなく、物足りないだけなのだ。完成度が高く、面白さという点では文句のつけようがないのにどうして物足りないのだろう。

それはボクたちがこのスタイルのRPGに慣れてしまったからじゃなかろうか？ レベルアップし、謎を解き、最終目的を果たす。そのスタイルがRPGとして確立されたが故に起こる弊害。それがこの物足りなさにつながっているのだろう。しかも、ドラクエはI、II、IIIとも同じコマンド処理、同じシステムで作られている。それが更にこの感覚を増幅させたようにも思える。

もちろん、ゲームシナリオは完璧なのだから、そこに文句をつけるつもりはない。ただ、ドラクエIVを作るつもりなら、これまでのスタイル、システムとは異なった作品を生み出してほしいものだ。



CB成沢
ゲームエディター、ライター。現在、本誌のDQIIIアドベンチャーレポート担当ライター。その深いゲームへの愛情が時として原稿を遅らせる。

「ゆっくりやることです」もいいけれど…

ドラクエIIIの内容に関して、いろいろと話したいことは山ほどあるけど、ちょっちまだ言えない部分が多いのでここでは控えることにする。オイラ(みそさんのがうつった)が言いたいのは、ドラクエIIIのゲーム自体のおもしろさもさることながら、その回りの環境によって2倍も3倍も楽しめるんじゃないかって事なんだ。例えば、これを読んでくれてる人の中には、運よく2／10に手にいれた人も多いと思う。そう、あなた、2／10の晩に、今自分と同じように、一緒に全国で100万人もの人がドラクエIIIをプレイしてるんだって、ふと、思いませんでしたか？　逆に、ソフトが手に入らなかった人が、今ごろみんなドラクエやってんだろーなあ、なんて思ってるはずなんだよな。それを足したらどんだけの数の人間がこのドラクエに関心をもっていたか、はかりしれないものがあるねえ。これってちょっと感動的じゃないかい？　だいたい100万人というけど、想像つかないもんな。オイラはこの、一斉に100万人がプレイするってことに、非常に興味を持ったんだね。

それから、前作の時もそうだったんだけど、やっぱり回りの人との情報交換が楽しいね。キミ達も友達なんかとコショーとか愛の思い出の使い方とかの話をしただろ？　これって別に急いで先に進むとかじゃなくて、お互いの経験を伝えて、それについて語り合うって感じじゃない。そう、ちょうどウィザードリィ友の会みたいにね。これこそが、本来のゲームの楽しみ方だと思うわけよ。別に説教してるわけじゃないので、えらそーな事言うつもりはないんだけど、やっぱし孤独にやるって、ゲームの面白さを半減させてしまう感じがするんだよね。ドラクエは残念ながら謎解きの要素が強いから、遅れてやると情報が一方通行になってしまって、一緒に、同時期にプレイするっていう楽しみ方ができなくなっちまうわけさ。まあ、今回は終わった後も楽しめるようになってるようだけどさ。実際オイラもレベル99の究極の遊び人を作るために必死になってるけど、この、100万単位の人間が一緒に一斉にプレイするなんてドラクエ以外ではもう考えられないんだから、是非ともドラクエIVではこの点を直してもらいたいもんだ。だって、受験とか、ソフトがないっていう理由でプレイできないっていうのはちょっち悲しいことじゃんか。実際、3月になればシラけちゃって買わないヤツとか出て来るんだろうしね。ゆっくりやることもいいことだろうけど、それさえも出来ない人にはどうしたらいいんだろうかねぇ。



ターミネーター辻
ゲーマーライター。最近は、「邪聖剣ネクロマンサー(ＰＣエンジン)」の開発に携わるなどゲーム制作の方面でも積極的に活動している。

ドラクエIIIに熱中できないって、贅沢かな…

やっとの思いで手に入れたドラクエIII。大好きなドラクエシリーズの3作目ということで、とても期待していたんだ。ところが、いざプレイを始めると、どうも今ひとつ面白くない。ゲームをクリアし、エンディングを迎えても、IやIIの時のような感動や興奮は、なかった。なぜなんだろう。確かにＲＰＧがファミコンソフトの主流となった今、ボクたちは、ＲＰＧになれてしまった。少なくとも、初めてドラクエＩをプレイした時のような新鮮な驚きや喜びは、もう望むべくもない。だが、ボクのドラクエIIIに対する印象をそれだけでは説明できない。ゲームシナリオそのものを比較するならば、IIIは、I、IIより間違いなく奥深く、スケールの大きいストーリーを持っている。ゲーム途中のイベントは、面白いし、数も多い。エンディングだって今までファミコンソフトの中で一番凝っている。ゲームを楽しませる演出は、最初から最後まで行き届いているにもかかわらずボクは、ゲームに熱中できなかった。ゲームに感情移入できなかったのだ。どうやら原因は、ストーリー的な部分ではないようだ。ＲＰＧをクリアするために、最も時間を費す行為、戦闘にその原因があるような気がするのだ。経験値を上げるためには、どうしても必要な戦闘が苦痛なのだ。「戦闘シーンは、IIIもIIもほとんど同じじゃない」…と言われれば確かにそうなんだけど、ちょっと違うところが1つだけあるんだ。それは、敵キャラのグラフィック。「えっ」と思う人もいると思うけど、ボクに言わせれば、I、IIに比べてノリがない。意外性がない。新しく魅力的なキャラが少ないのだ。I、IIで、マンネリになりがちな戦闘を楽しく、変化に富んだものにしていたのは、個性的なモンスターたちだった。誰にも新鮮で、魅力的に感じられた鳥山明氏のキャラだったんだ。Iでいえば、スライム。IIでいうなら、ギガンテスに代表されるような新鮮で、個性的で、魅力的なモンスターキャラたちがIIIでは、あまり登場してこないんだ。トロルなんかは、いいキャラだなと思ったんだけど、他の多くは、実在の動物をアレンジしたものなんだ。だから、確かにドラクエの香りのするモンスターでは、あるけれど、個性、新鮮味に欠けるんだ。その結果、I、IIに比べ戦闘シーンは、退屈なものになり、モンスターへの思い入れは、なくなり、ゲームに感情移入ができなくなった。ボクには、そう思えるんだ。

最後に。矛盾するようだけど、ドラクエIIIは、非常に良くできたＲＰＧだ。ただ、ボクは、“最高”を期待したいのだ。



大堀康祐
ゲーマーライター。指範代大堀の名で雑誌からテレビまで幅広く活躍。キャラクターデザイナーとしてゲームの制作にも参加している。

DRAGON QUEST III
友の会

ともの かい

千客万来、ドラクエファン！　ゲームファンは言うに及ばず、オトーサン、オカーサンにおぼっちゃん、おじょ〜ちゃんまで、全国1000万人(?)のドラクエファンのための投稿コーナー。クリアした人もプレイ中の人もこれから買う予定の人もみんなで仲良くお話ししましょ。

◉アイテムマニア

どうも一っ、勇者きむ君です。今日の「なるほど・ザ・ハウマッチ」は、ここ、アレフガルドはマイラの温泉からお送りします。冗談はさておき、私は、まだ大魔王○○○は倒していません。でも○○の玉は持っているんですよ。本当はすでに倒せるレベルにいるんですけど。なぜっていうと、へんな武器、防具集めに凝っているんです。いまところ、「○○のかぶと」3個、「○○のたて」2個etc.…というわけで次回をお楽しみに。

愛知県　全開のキム

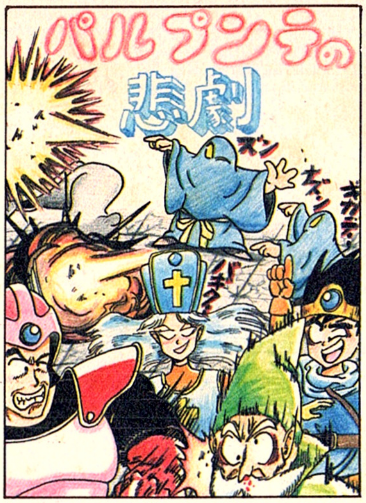
↑いるんだよね。こういうアイテムマニア、あと、キャラの成長だけを楽しみにしてる子育てマニア。ま、いろんな楽しみ方があるのもドラクエIIIのスゴイとこだけどね。あらかじめのフセ字投稿文は、"さすが常連！" と思わせる心遣いです。

◉「ばくだんいわ」の恐怖

「ばくだんいわ」この敵以上に頭にくる敵はまずいないだろう。2匹いるときはこっちが攻撃しても「ようすをみている」といってなにくわぬ顔しているけど、1匹になると、いきなり「メガンテ！」と、となえてパーティー全員が死んでしまう。初めて、これをくらった時、ぼくは、数秒間、口を開けたまま画面を見ていた。

高知県　弘田善久

↑人生は、一生が勉強です。この程度のことでくじけてはイケマセン。



島根県　ラークン

↑そうなんだよね。このパルプンテってやつ、ムショーに使ってみたくなる時があるんだよね。ミョーに余裕の戦いを展開していて "ちょっと遊んでみようか" て時が特に危ない。そんな時にかぎってトンデモナイ呪文が飛び出すんだよね。全員にメダパニってこともあるらしいから気を付けようぜ。

◉日本一運の良い男

2月10日、午前11時ごろ秋葉原へ行くと、ファミコンを売ってる店の前に人がたくさんならんでいる。「そーか、今日は、あの "ドラクエIII" の発売日なんだ…」と思いながらボクは、PCエンジンの "妖怪道中記" を買うために行きつけの店へ入った。ふと見ると、その店のカウンターにドラクエIIIの箱が…。「これ下さい…」おもわずボクは、ドラクエIIIを手に取っていた。

東京都　深沢貴伸

↑……。ところで道中記は買ったの？

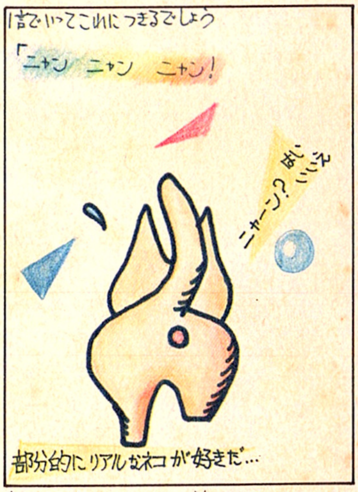
◉消えた冒険の書

なんと、きえてしまったのです。みなさん「ぼうけんのしょ」が消えてしまった時、どうなるか知っていますか？

L52の勇者、L40で武闘家から転職しL42まで育てた戦士、L41の僧侶、L38の賢者。私が手塩にかけて育てたパーティーです。それが消えてしまったのは、ある日の午後のことでした。いつものように、カセットを差し込み、電源を入れると呪われた時のBGMが鳴り響き「ざんねんながら　ぼうけんのしょ1は　ほぞんされませんでした」とメッセージが出たのです。その瞬間私は、メガンテをかけられ、自分の体が砕け散ったように感じました。ああ、なんてことに…。2度と帰らぬあの日々…クスン。このような事があってはならぬ。あ〜、オー・マイ・ガー!!

北海道　バラモスブロス

↑なぐさめの言葉もありません。編集部でもヒラ坊の冒険の書がブッ飛び、



泣いていました（10分ぐらい）。この手の事故がけっこう起きているようなので、みなさまも気を付けましょう。出来れば、あいている冒険の書にコピーして、バックアップしたいものです。ちなみにこのイラストもバラモスブロスの作品。

◉魔法は甘いかしょっぱいか

敵の頭を混乱させる呪文は何だ？

①メダパニ　②学校は　③川の中

ナゾラー問答（注：バグボーイクラブにて連載中）じゃないんだからこの話はこのへんにして、ドラクエIIIの魔法についての感想です。

いきなりですが、好きなヤツから…メダパニ→効果うんぬんより優越感にひたれるのがいい。バイキルト→単刀直入。豪快。マヒャド→使用回数最高か？　安定してる。ドラゴラム→はぐれメタル専用として。ラナルータ→損得以上にロマンチックだ。マホトラ→小市民的楽しみ。パルプンテ→一種のイベントと思うと楽しい。てなところですかね。

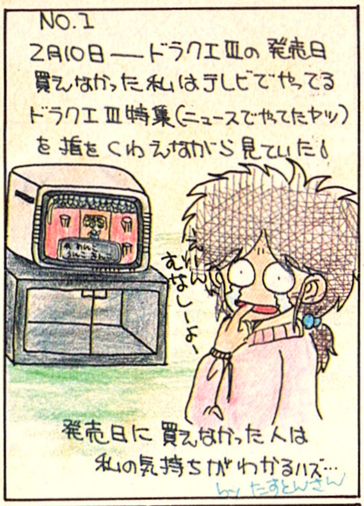
で、嫌いというか、カスというかこんなの使う奴いるの？　の魔法は…ライデイン→戦かった方がマシ。フバーハ→効き目がないよ。ベホマズン→うれしいのは最初だけ。ベギラゴン→マヒャドに負けてる気がする。シャナク→後の祭。メガンテ→風情がない。生命軽視につながりかねない。キアリク→歩けばいいのに。モシャス→魔法使いを戦士に変えてもどくばり持ってちゃダメージ1だっつーの。なんかが挙げられる。あとあれね。バキ系の3つの呪文が情けないったらありゃしない。頭文字に「バ」がつくと、そこんところをよけてカーソルを合わしてた気がするな。しっかりね。

にしても、ドラクエIIIの魔法は一般的によく効く。敵の「熱・寒」「硬・軟」「利巧・馬鹿」を見越しての使い分けがじつに楽しい。つまり敵とのからみもよーくできてるって感じだ。あと懐しの江戸っ子呪文（3代続いてる呪文）のラリホー、ホイミ、マホトーンのみなさんも健在で、竹馬の友に会ったみたいでよろしい。おいラリホー、あと ひと息で一般名詞に昇格だ。がんばりなさい！

ただの数字の変化を魔法だ、呪文だと騒いで一喜一憂。神サマ、許してー。

東京都　呪文オタク

↑フバーハの効果、信じていたのに。





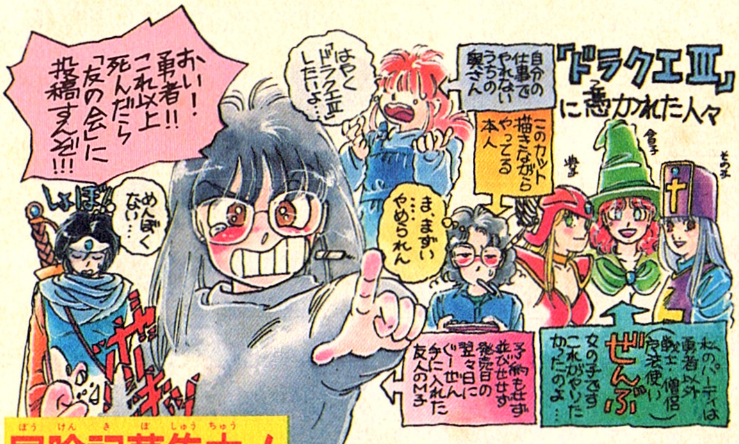


▲　兵庫県　唯川めい

▼◀　千葉県　たすとんさん

↑ドラクエIIIが早く手に入ることを心から祈っています。

発売後1ヵ月以上たつのに、まだドラクエIIIが手に入らない人がけっこういるんだよね。いろいろ事情は、あると思うけど1000万人(?)ドラクエファンのため、そしてドラクエIII友の会のため、ひとつエニックスさんにはがんばっていただきたいところだね。



冒険記募集中！

DRAGON QUEST III 友の会
今週の冒険記

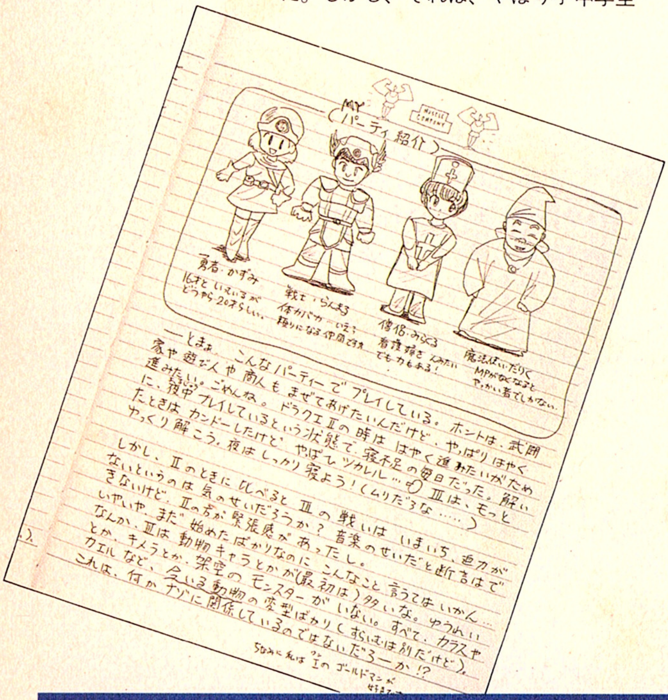
おっと、いきなり努力賞の発表だ。今後も優秀作品及び感動的作品（今回の井上一美さんの冒険記には編集部一同、感動の涙でありました）は、どんどん掲載していきたいと思っているのでヨロシク。というわけで今回は、井上一美さんの冒険記を大々的に紹介。文章が上手ってわけじゃないけど（ゴメン！）感じるモノがあるんだよね。

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
開発・制作関係者すべての人にささぐ

1988年2月10日(水)

今日は、待ちに待った「ドラゴンクエストIII そして伝説へ…」の発売日！ ふっふっふっ、予約券No.147を持っていそいそといきつけのおもちゃ屋さんへ走った。

午後1時、お店は、わりとすいていた。予約券とお金を渡して、カセットを手にする。あれだけ騒がれ、手に入るかわからないと思ってた「ドラクエIII」は、案外カンタンに買えてしまった。しかし、それは、やはり小中学生が、今日は、学校であるから、そのせいだろう。私は、もう3月で専門学校卒業。今は、テスト休みなのである（追試があるけど…）。これが夕方になれば、ドッと子供たちが来るんだろうな。ああ良かった。



ちなみに「ドラクエII」を買った時は私も学校帰りで、すごい混みようだった。予約していたから何とか買えたけど。「I」は、まだドラクエが有名でなく、おもちゃ屋の3000いくらで6本限り、というのを学校の昼食時にぬけ出して買いに行った（往復で30分はかかった）。しかし、人気があるので、私は、6本中の6本目をギリギリ買えたとゆ～わけである。

今回のIIIはすごく予約が多いらしい。私なんて「こんなにはやく予約するなんてはやすぎないか？」と思うくらいはやく予約したのに、147番目だ。多すぎるので、11月予約の人は11日になるらしい。いや、まったくおそろしい位だ。

ぶ厚いマニュアルをざっと読んで、いよいよ、あのドラクエIIIをプレイできる!! やったあ！ 勇者の名前は当然「かずみ」と。女にして…あれ？ グラフィックは、男のままなのか。それにお母さんに「男のつもりで育てた」と言われてしまいちょっぴりショック。女の勇者もいたっていいのになあ！ ぶつぶつ。

王様から50ゴールドと、武器etc.をもらう。さんきゅう♡ なんて王様に対して口が悪いゾ！ そこらへんの人と話をして「ルイーダの酒場」へ行き、仲間を呼び出す。こ～ゆ～のは、やっぱし自分で名前をつけたいので、らんまる（戦士）、みらくる（僧）、だりく（魔法使い）とする。本当は、"るば～な"とかつけようとしたけど、4文字までなのでボシャった。名前は、5文字くらいにしてほしいな。それに「～」（のばす音）がないのも悲しい。

⋮

泉のへんをうろつくと、いざないのどうくつに入る。このあたりまで来るとイヤなやつがいっぱい出る。バブルスライムは毒を持ってるし、魔法使いは、メラメラメラ…メラばっかしかけてくる!! 連続でやられると非常にいたい。アルミラージはラリホー。かずみがねむってしまったので、仕方なくだりくがかずみをなぐることにした。なぐろうと思ったら、突然かずみが目をさました。「しまった！」と思ったがもう遅い。しっかりなぐってしまった。しかし、魔法使いくらいならたいしたことはないが、戦士がなぐったらヘタすると死んでしまうんじゃないか。

2月11日(木)

0:00AM、真夜中。それでも、ねむらずにドラクエをやってしまうのであった。だって、だって寝るのもったいないもんね。全国のドラクエIIIプレイヤーも今頃がんばってるんだあ！と思うと、「よ～し、私も負けないぞぉっ!!」と思ってしまうのだ。別に競争してるワケじゃないんだけど、やっぱし人よりはやく解くのは気分がいい。「早解き」より「ゲームを楽しむ」ことの方に重点をおけとよく言うけどやはり人に負けたくないと思うのが人間なのだ。

2月13日(土)

悲劇の町・ポルトガ、私ならこうタイトルをつけたい。昼夜どちらかが動物になるサブリナとカルロス。何も知らず、こしょうを食べたがるゼータク者の王様。2人がもとにもどることはないのだろうか。いや、きっとバラモスをたおせば…きっと。もしゲームが



前・後編２部構成の超大作

おわってもワケが判明しなかったら、フォロー不足と私は思う。それに２人だってかわいそーだもん。

⋮

「ありがとう」フルドに礼を言って未知の世界へ再び足をふみいれる。今まで行ったことのない土地へはじめて入る時は、キンチョーするものだ。一体、どんなすごいモンスターが出てくるんだろう。あんまり強いといやだなとか思うのだ。攻撃力の高いモンスターはいやだが、もっといやなのはＭＰをうばいとるやつとかラリホー、ルカナンetc.をかけてくるやつだ。全員ねむらされたりすると、もう大変だ。ザメハをかけようとしても、かける前にまたねむらされたりして、じわじわいためつけられる。タチがわるい！

⋮

「町…町…」　砂漠で水をもとめる人のように町をさがしまわる。どっかに必ずあるはず……わわ日が暮れてきたじゃないかはやくしないといかん。げんじゅつしとかいうやつがいて、ドルイドににてるから魔法使うんだな、とは思っていたが、一番やっかいな呪文メダパニをかけた。かずみはこんらんした！　味方が味方を攻撃！　おい、しっかりしろよ、とだりくがかずみをなぐったら、10倍以上の仕返しをされてしまった。もとに戻せないのかな。とにかく戦いをおわらせねば…と残りのメンバーでなんとか倒す。

あった！あった、町だ！うれしい♡　入ってみると、そこはバハラタという町だそうだ……

㊢という具合に冒険記は後編へと突入するのですが諸々の事情で省略。最後に彼女のドラクエⅢに対するちょっと厳しい意見を紹介しましょう。

ドラクエⅢは、たしかにすごいゲームでしょう。数々のナゾあり、工夫あり、ギャグあり、悲しさありでゲームプレイヤーを考えて作られています。でも…でもプレイしていて「おもしろくない…何だか疲れる…ギム感でやっている…」という気持ちがあったことも事実です。これは、Ⅱのときも多少はそうでしたがⅢではもっと強く感じました。

だんだんと、Ⅰにあったような「新鮮さ」がなくなっていくのです。たしかにスゴイのですが、Ⅰをもう少しむずかしく、コマカクしただけで、「おっこのゲームおもしろ～い！」とのめりこむ度合がだんだんへってきて、ゲームをするんではなく、クリアをするため、ギムでやっている感が、少なくともあるのです（もりあがってくるとおもしろいんだけど☆）。

エニックスは、今や大メーカー（？）ですが、まだ数本のゲームを世に送り出したにすぎません。もっと違った、新しいものにあえて挑戦してみてもいいのではないでしょうか。

それでは、エニックスの皆さんがんばって下さい。期待しています。

1988年２月22日（月）　井上一美

ドラゴンクエストを考察する❶

シリーズ作品としてのドラクエ

ドラゴンクエストは、綿密な商品戦略の行われたシリーズ作品だ。アクションゲーム主流のファミコンソフト界に、ロールプレイングゲームというニュージャンルを浸透させた功績は、とてつもなく大きい。そのシリーズ化の戦略を少し読んでみよう。

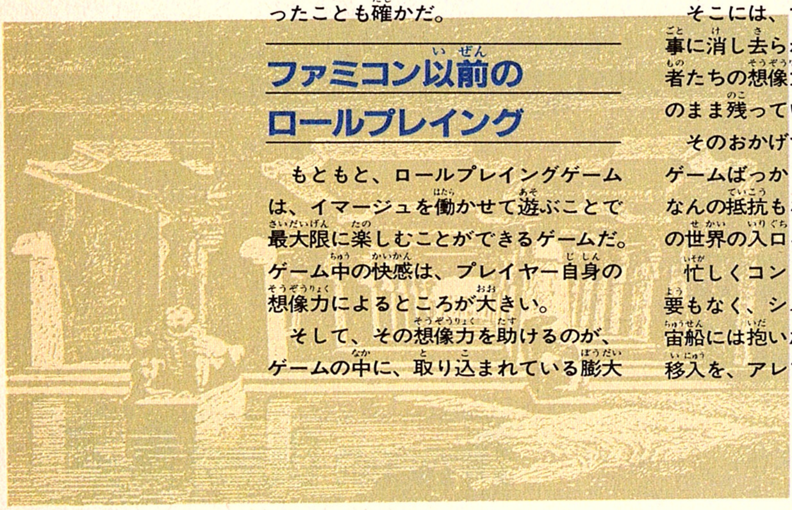
文／田尻　智

ドラゴンクエストIII プレイの印象

今回、地球の果てまで延びていそうな長い行列に並んで買ってきた、ドラゴンクエストIII。

遊び終わっての印象。　壮大なスケールのドラマとして、本格的なロールプレイングゲームとして、現在最高のレベルのゲームソフトだと、おせじなしで感じた。

しかし、ドラゴンクエストIIIが、予想以上にマニアックなゲームソフトだったことも確かだ。



ファミコン以前のロールプレイング

もともと、ロールプレイングゲームは、イマージュを働かせて遊ぶことで最大限に楽しむことができるゲームだ。ゲーム中の快感は、プレイヤー自身の想像力によるところが大きい。

そして、その想像力を助けるのが、ゲームの中に、取り込まれている膨大な数の約束事（ルール）だ。

たとえば、経験値という概念も、主人公の成長のプロセスを、よりリアルに想像させるひとつの約束というアイテムにほかならない。

この約束（ルール）が多ければ多いほど、ロールプレイングゲームは、複雑化し、その形成されるゲームフィールドのリアリティーは増加していく。

もちろん、そのリアリティーは、プレイヤー自身のたくましい想像力によって形作られ、よりゲームは奥深く楽しいものになっていくのである。

しかし、こうした本来のロールプレイングゲームは、非常にマニアックで高度な、インテリジェンスな遊びであった。

ドラゴンクエストＩの制作方針

そのような形でのロールプレイングゲームが、一般のメディア、特に子供レベルのメディアまで降りてくるのは難しい。もちろん、そのままのゲームスタイルで、世間に広めていくのは無理だ。そこで、ドラゴンクエストＩはロールプレイングゲームから、可能な限り、枝葉を切り取って、ゲームを形作る基礎の部分だけを、思い切って残したのである。

冒険に旅立っていくのは、たったひとりの男の子だった。使うことのできる魔法（呪文）は、たったの10種類しかない。武器や防具は、全部で17種類のみだ。

そこには、マニアックなニオイは見事に消し去られていた。しかし、遊ぶ者たちの想像力をかきたてる力は、そのまま残っていたのである。

そのおかげで、いままでアクションゲームばっかりやっていた僕らでも、なんの抵抗もなく、ロールプレイングの世界の入口をくぐることができた。

忙しくコントローラーをいじくる必要もなく、シューティングゲームの宇宙船には抱いたこともない、深い感情移入を、アレフガルドの戦士に僕らはした。

より本格的なドラゴンクエストII

だが、ドラゴンクエストの制作者の意図は、ただ単にダイジェスト版的ロールプレイングゲームを、ヒットさせることではなかったようだ。

その本意は、ダイジェストではない完全な形でのロールプレイングゲームを、世間一般の多くのひとたちに楽しんでもらうことだった。

つまり、ドラゴンクエストＩは、ただの布石に過ぎなかったということだ。

続いて発売されたドラゴンクエストIIには、複数の登場人物をプレイヤーがひとりですべてを指示しながら遊ぶパーティプレイという、ロールプレイングゲームの魅力の、大きな要素が導入された。

パーティプレイは、シリーズの１作目では、カットされた要素のひとつだった。おそらく、その理由は次のようなところだろう。

- 登場人物がひとりなら、感情の移入もしやすいが、多人数になるとしにくくなるおそれがある。
- 複数の人間でパーティを組んで戦うと、ゲームはよりストラテジィ化され楽しい部分もあるが、高度なために、ついていけないひともいるかも知れない。

だから、ドラゴンクエストIIのパーティプレイの形式も、非常に慎重なスタイルをとっている。

シリーズ第１作目と同じように、はじめは、主人公がひとりで旅立ち、冒険の途中でひとり、もうひとりと協力者が現れるようになったのだ。

これは、徐々にパーティプレイに慣れる、かなりうまく計算されたゲームデザインだといえるだろう。

シリーズ２作目にして、ゲーム自体は一挙に複雑化、高度化したが、つねに、よりプレイヤーにゲームがわかりやすい方向に、心が配られていて、少

なくとも、ドラゴンクエストⅠを遊んだひとには、ゲームの難解さは、まったく感じられない。

完成された世界 ドラゴンクエストⅢ

そして、ドラゴンクエストⅢでは、察するに制作者がもともと作りたかった、本格的なロールプレイングゲームが、ほぼ制作されたと思う。

シリーズ1作目、2作目と、ステップを踏んで、日本全国のファミコンファンのマニア度の底上げを行った結果、ドラゴンクエストⅢは、ついに熱狂的に歓迎されることになった。

ロールプレイングゲームにまつわる膨大な量にのぼる約束と複雑なゲーム構造も、もうほとんどのファミコンファンは理解できる。

2年前とは違うのだ。

まるで、小学1年生が2年生へ進級するように、僕らは自然に段階を踏み、ドラゴンクエストⅠからⅡ、ⅡからⅢへ進んでいくことができた。これもドラゴンクエストⅠがⅡのために、ドラゴンクエストⅡがⅢのために、わざわざ遠回りして制作された入門篇だったからだ。

だから、ドラゴンクエストⅢには、ドラゴンクエストⅠ、Ⅱでとりかわした多くの約束ごとが、暗黙の了解として、息づいている。

数珠のように連なる ドラクエシリーズ

このようなことから、個々にバラして、これらの作品をみてしまうと、シリーズが進むごとに、ファミコンファン全般に対する間口は、狭くなっているといえるだろう。

たしかに、ドラゴンクエストⅢは、ゲームの完成度といい、ドラマツルギーといい、ファミコンソフト最高レベルのものとなったが、それは必ずしも誰でもが、楽しむことのできる世界ではないといえるだろう。

ドラゴンクエストⅢを遊ぶなら、やはり、ドラゴンクエストⅠ、Ⅱと順に楽しみながら、ロールプレイングの基本システムを理解する必要があるのではないか。

これらのゲームソフトは、シリーズにはなっているが、三作品をまとめて初めて、ひとつのゲームフィールドができあがると考えるほうがいいのではないだろうか。

個々にして、ドラゴンクエストをみずに、3巻続きの本を読むように遊ぶということだ。

ロールプレイング ゲームの時代

もはや、一昔前のようにロールプレイングゲームは、ゲームマニアだけのものではなくなった。

いま、この瞬間、日本中でブラウン管を前に、同じ怪物たちを敵に戦かうひとたちがいる。ドラゴンクエストシリーズによって、ロールプレイングゲームは僕らのものになったのだ。

こんなに呪文がふえちゃった!! どうしよう!!

シリーズのはじめには、たったの10種類しかなかった呪文が、なんとドラクエⅢでは60種類！ 主人公たちが成長していけば使わなくなる呪文があるとはいえ、これだけの呪文を使いこなすのは頭をかなり使うね。



ドラクエⅠ

ギラ
ベギラマ
ラリホー
マホトーン
ホイミ
ベホイミ
リレミト
ルーラ
トヘロス
レミーラ

→

ドラクエⅡ

バギ	アバカム
ザラキ	パルプンテ
イオナズン	ギラ
メガンテ	ベギラマ
マヌーサ	ラリホー
ルカナン	マホトーン
スクルト	ホイミ
トラマナ	ベホイミ
キアリー	リレミト
ベホマ	ルーラ
ザオリク	トヘロス

→

ドラクエⅢ

メラ	ベホイミ	メダパニ
ホイミ	マホトラ	ザラキ
ニフラム	キアリク	ベギラゴン
スカラ	ザメハ	シャナク
ヒャド	メラミ	ベホマ
ピオリム	インパス	フバーハ
マヌーサ	ルカナン	マヒャド
ギラ	トラマナ	レムオル
スクルト	ヒャダルコ	ドラゴラム
ルカニ	バシルーラ	ベホマラー
ラリホー	トヘロス	アバカム
リレミト	バイキルト	メラゾーマ
イオ	ザキ	バギクロス
キアリー	イオラ	モシャス
バギ	マホカンタ	ザオリク
ボミオス	ザオラル	イオナズン
アストロン	ラナルータ	ベホマズン
マホトーン	ヒャダイン	パルプンテ
ルーラ	バギマ	メガンテ
ベギラマ	ライデイン	ギガデイン

ドラクエフィーバーは、相変わらずスゴイね。ドラゴンクエストⅢマスターズクラブもヨロシクお願いしたいものです。

ところで今回のマスターズレビューいかがでしたか。ちょっと真面目すぎたかな。さて、次回は、メイキング・オブ・ドラクエⅢ㊙話を大特集。みなさんからの質問に堀井さんが直接答えてくれる予定ですのでお楽しみに。

あっ、それから冒険記も引き続き大募集中ですのでどんどん送って下さいね。日記、感想文、途中報告、失敗談、マンガ、イラスト…なんでも大歓迎です。

冒険記の送り先は

〒102 東京都千代田区麴町5－5－5
ファミコン必勝本編集部　ドラクエⅢ冒険記係

Dragon Quest III MASTER'S CLUB


1987年4月19日の
日比谷野音以後
初めて明かされる
ラフィン・ノーズ・インサイド・ストーリー
バンド結成から4・19野音まで
イースター
ラフィン・ノーズ
森田義信著
■A5判■定価1000円
幻のスーパー名著
7年ぶりに完全復刻!!
愛しあってるかい
RCセクセション
■ハードカバー版■定価1200円
月刊宝島特別編集
宝島が放った2つの熱い ロック・スピリット!
宝島 COLLECTION
宝島コレクション
フェア開催中!
JICC出版局



ロックファイル

月刊宝島2月増刊号

ストリート・ロッカーズ・バンド・ファイル他、88年のロックが全てわかる！

■AB判■定価490円



夢の跡／ザ・ストリートスライダーズ

ストリートスライダーズのツアー・ドキュメント！

宇都宮美穂／沼崎敦子著

■四六判■定価950円



路上のイノセンス ドキュメント佐野元春

1971〜1983年の初期元春を追ったドキュメント！

下村誠著／写真・岩岡吾郎

■A5判■定価1200円

VOW（バウッ！） まちのヘンなモノ大カタログ 現代下世話大全

月刊宝島編集部・編

宝島読者が集めたまちのヘンなモノ、オカシなコト爆笑ネタの連発600発！

■B6判■定価800円





ロックン・ロールジプシー

ラウドネスのボーカリストがつづったワールドツアー冒険記！

二井原実著

■A5判
■定価1000円

プロジェクトC

宝島連載セックスアンケート企画の単行本。面白セックスエッセイ。

まついなつき著

■B6判
■定価850円



宝島 COLLECTION

宝島コレクションフェア開催中！

3月上旬〜下旬全国100書店

「宝島」の歴史がひと目でわかるリーフレットを配布



ビデオスターリンのチャンネル大戦争

メディアの戦場と化したTVに参戦したみちろうの新たな戦略！

えんどうみちろう著

■A5判
■定価1200円

永久保存版 1970年大百科

サイケから仮面ライダーまで

1970年を中心とした10年間の面白グッズ、3000種類を完全ファイル。

月刊宝島編集部・編

■B5判
■定価1000円



定本ストーンズジェネレーション

忌野清志郎ほか、ストーンズ世代が語る我がストーンズ。

鳥井賀句編

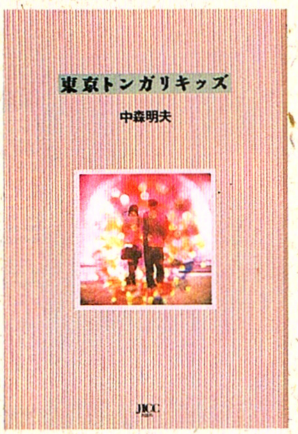
■A5判■定価980円

恋は底ぢから

人間とは？ 愛とは？ 恋愛至上主義者らのエッセイ集。

中島らも著

■B6判■定価880円



東京トンガリキッズ

宝島人気連載中！ オシャレで哀しい、ボクらの時代の青春ストーリー。

中森明夫著

■B6変型■定価880円





ラジカルスケートブック特別版

スケボー完全マニュアル！

月刊宝島編集部・編

■AB判■定価840円



■最新版ザ・ロッカーズ／鳥井賀句監修／B5判／定価1250円■極楽TV／景山民夫著／四六判／定価950円

宝島コレクションフェア開催店

（千代田区）書泉グランデ（新宿区）紀伊國屋／三省堂サウスブックポート（台東区）ABAB明正堂／リブロ浅草（渋谷区）全国書房（杉並区）ブックセンター荻窪（豊島区）リブロ西武ブックセンター池袋店／パルコ三省堂（武蔵野市）パルコBC（立川市）オリオン書房ウィル店（八王子市）くまざわ書店（町田市）有隣堂町田店（横浜市）栄松堂ジョイナス（藤沢市）リブロ藤沢（千葉市）改造社（船橋市）芳林堂津田沼店（松戸市）堀江良文堂（柏市）新星堂（大宮市）押田謙文堂（前橋市）煥乎堂（水戸市）川又書店エクセル店（札幌市）リーブルなにわ／旭屋札幌店（弘前市）紀伊國屋（盛岡市）東山堂BC（山形市）八文字屋（仙台市）アイエ駅前店／金港堂ブックセンター（福島市）岩瀬書店コルニエツタヤ店（長野市）長谷川書店（岐阜市）自由書房パルコ店（金沢市）うつのみや片町店（新潟市）紀伊國屋新潟店（静岡市）江崎パルシェ店（沼津市）マルサン書店宝塚店（浜松市）山本書店有楽街店（津市）別所書店11ビル店（名古屋市）日進堂栄中店／丸善ブックメイツ／三省堂名古屋店／近鉄星野書店（京都市）アバンティBC／ブックストア談京都店（大阪市）福家心斎橋店／旭屋ナンバ店／紀伊國屋梅田店／駸々堂阪急ファイブ店／旭屋アベノ店（吹田市）アシーネ吹田店／アシーネハンズ店（池田市）アシーネ池田店（堺市）ブックスファミリア（泉佐野市）ブックス・パル（高槻市） コーベブックス西武高槻店（狭山町）松原書店狭山店（神戸市）ジュンク堂センター街店（尼崎市）リブロつかしん（和歌山市）宮井ファーストビル店（岡山市）紀伊國屋岡山店（広島市）紀伊國屋広島店（松江市）ブックセンター今井（米子市）今井書店皆生店（松山市）明屋書店松山本店（徳島市）アタムと島書房（福岡市）紀伊國屋福岡店（北九州市）福家書店北九州店（久留米市）エマックスたがみ（長崎市）ステラ好文堂（能本市）紀伊國屋熊本店／長崎書店（佐世保市）福家書店佐世保店（佐伯市）ブックス豊後佐伯店（大分市）パルコBC（宮崎市）田中書店一番街店

※リブロ西武BC池袋（池袋西武10F）で「ROCK OF AGES メモリアル1955〜88」開催。（3月11日〜30日）宝島コレクションほか音楽関連書のフェアです。

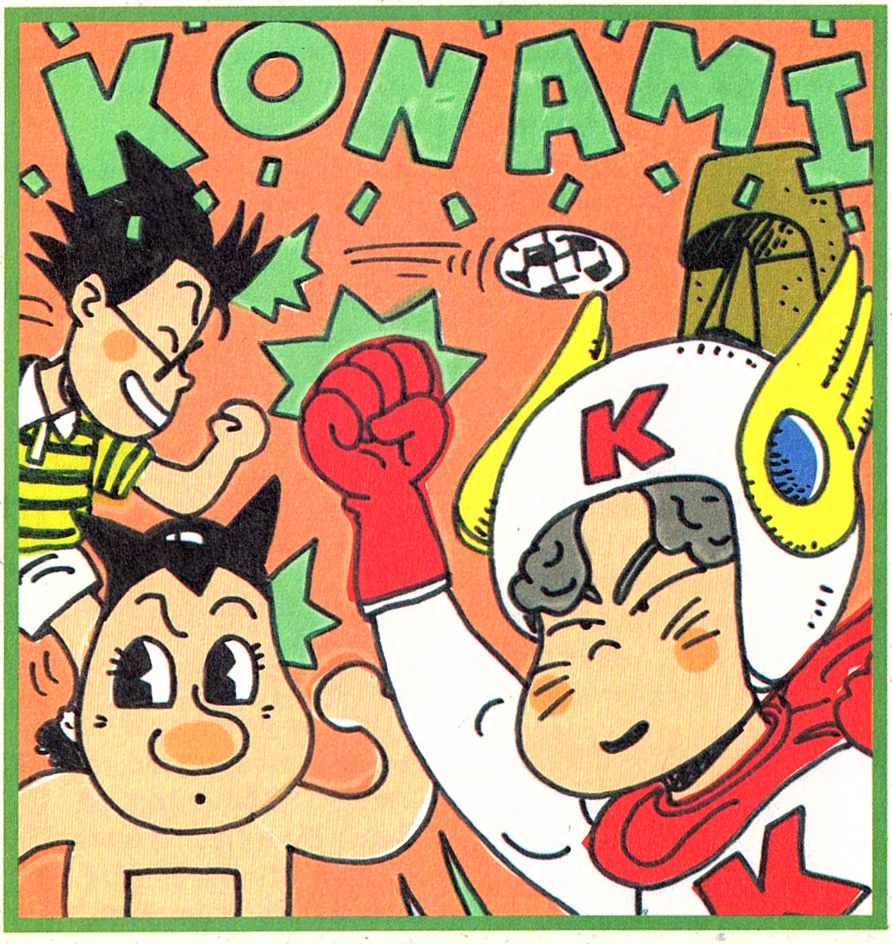
宝島コレクションが店頭にない場合は、書店に注文になるか、通信販売でもお求めになれます。ご希望の方は代金＋送料を現金書留か郵便振替でお送りください。 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局通信販売係 03(234)4621 振替＝東京7-170829株ジック

JICC出版局

THE FAMI-COM, TEQUNIQUE LECTURE

必勝テク道場

1988 Vol.7





困ったときの必テクだのみ!
あなたの疑問にズバリと答えてあげましょうっ!!

いつも楽しいコナミのゲーム! キミはアクションゲーム!?
それともスポーツゲームかな!? そんなわけ
で、今回はコナミのゲームソフト大特集だぜっ!!



ドラクエばかりがゲームじゃないっ! RPGにあきたときは、なんといってもアクションゲームか、スポーツゲームが最高だぜっ!!

俺についてきな、クリアさせるぜ!!



魂斗羅

GAMER/ターミネーター辻
うおお、ひさびさの登場だぜ。魂斗羅が俺を呼んでる。ハードボイルド・アクション・ゲームなら、この俺さまにまかせてもらうぜ!!

ステージ1〜4

Q 魂斗羅ってオモシロそうだなぁ、と思って発売日に買ってきたのはイイんだけどぉ、スタートしてもスグやられちゃって、もぉ、どーにもなんないの。ターミネーターさん、ワタシを助けて!! 貢ぎ物：桃の花 東京都・川野緑(18歳)

無視! しつこいやつはとにかく無視!!

A おっと、ひさびさのご指名だぜィ。けどよ、桃の花なんてオレにゃ、似合わねえ貢ぎ物だな。まぁ、ひさびさの指名だし、女だから許してやるとするか。

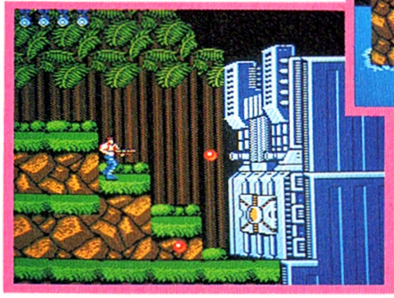
それにしても、1面や2面でやられちまうようじゃ、先が思いやられるぜ!

1面はとにかくゲームになれることだな。敵の動きを見て、特徴をつかむんだ。たとえば、赤い服を着てる敵は下の方から銃で撃ってくるとか、近づくと現れる砲台なんかは、無視して走りぬけた方がイイ、とかなっ! てな感じで、4面までの攻略ポイントを教えてやるからよっ!!

ステージ1 ザコは無視! パワーアップだけ

まずは、パワーアップだ。1面で、2番目にある橋を越えると出てくるカプセルは、できるだけとっておこうぜ。弾が3方向に出るようになるからなっ! ちょっと言い忘れてたけど、2番目の橋を越える時に3回ジャンプすると、着地する地点に敵がいて、やられる恐れがあるぞ。ジャンプは2回までにしろよ、2回だからなっ! 残すはステージ1のボス攻略だゼィ!!



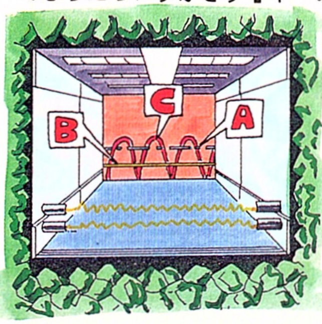


○この位置で、上を撃つと最強パワーカプセルが手に入る。おまけに砲台の弾も当たんないぜ!
○上にいる兵隊を倒したら、ふたつある大砲を、この位置からぶっ壊す。最後に下の赤いヤツだぜ!

ステージ2,4 3Dアクションだぜ!!

3D

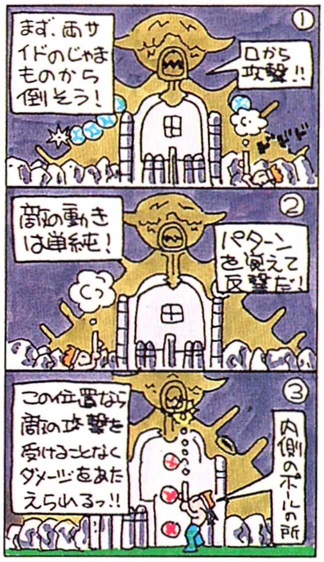
2面と4面はほとんど同じだから、いっしょにやっちまうぜ! まず、大きな特徴は3Dってこと。だから、今イチ敵の弾が見にくいんだよな! ヤベエなって思ったら、すかさず✚キーの下を入れて、床にふせちまおうぜ。そうすりゃあ、手榴弾以外には絶対やられることはないからな。あと、赤色の敵をやっつけりゃパワーアップカプセルが出るぜ!



A 問題はこいつ。手榴弾を投げてくるから、出て来たらスグぶっ殺そうぜ!
B 横に走って弾を撃ってくるだけだから、床にふせれば平気だゼィ!
C ピョンピョンはねまわるヤツは殺しにくいけど、カプセルを持っている!

ステージ3 今どきエイリアンだぁ!?

いきなりのタテスクロール! そのうえ、石は落ちてくるわ、マイキャラは足を踏み外すわで、最初はとまどいそうだな。水中の敵は無視して進むにかぎる。近づくと現れる砲台も、できれば無視したいもんだが、逃げられない時は、砲台の真下のチョイ右か左から攻撃だ。そこは、敵の死角なんだぜ!



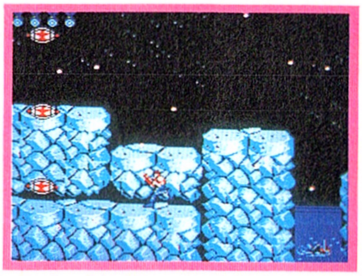
一撃必殺ジャンプアタック



○1発や2発じゃ死なない敵に、すっげえ有効なテクだぜ! 連射しながら、敵の横をかすめるようにジャンプするだけでOK! ジャンプアタックをマスターすれば、後半戦に登場するボスキャラに対しても、楽に戦えるようになるからなっ! マスターしといてソンはないぜ!!

ステージ5

Q ようターミネーターのオッさんよ、門弟になってやっから、この前コナミから出た、魂斗羅ってゲームを教えてくんねえか。自分じゃイイ線いってると思うんだけどよ、ステージ5以降が、どーもダメなんだよな。ステージ5を命からがら、ステージ6でズタズタ。5面だけでもいいから、攻略法を教えてくれねえか。貢ぎ物：魂斗羅の取説　三重県・畑山広(14歳)





○この位置に立ってると、画面の左側からパワーカプセルが3つ並んで飛んでくる。上がR、中心が全滅、下がSだ！



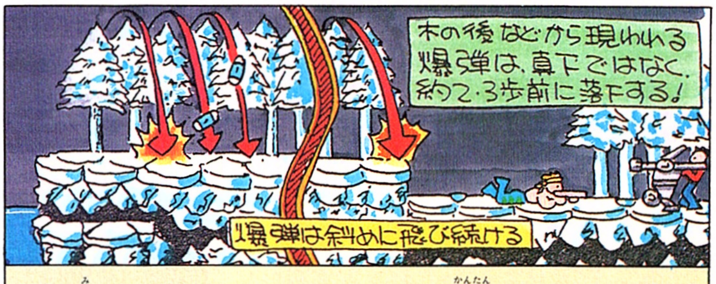
○3つすべて取るのがベストだけど、無理ならふたつとるだけでもイイ。まずは、下のカプセルから狙え!!
○下のカプセルを撃ち落したら、次は真ん中のカプセルだ。同じ位置から上を撃てばOK！　このパターンで撃ち落せるぜィ！

グラフィックに慣れて確実にパワーアップだ！

A ズイブン態度のでけえヤツだな。こっちから、門弟にするのをことわりてえぐらいだぜ！　まっ、今のテクじゃ、まだまだ修業がたんないってトコで、教えてやってもイイけどな。それにしても、俺はまだオッサンじゃねえからな、覚えとけよ！　つーワケでステージ5だな。まずは、グラフィックに慣れろ！　あとは、パワーカプセルの出現場所をチェックして、確実にパワーアップすることだぜィ！　最後はやっぱり、ボスキャラの攻略ってことになるな。まあ、まかせとけって!!



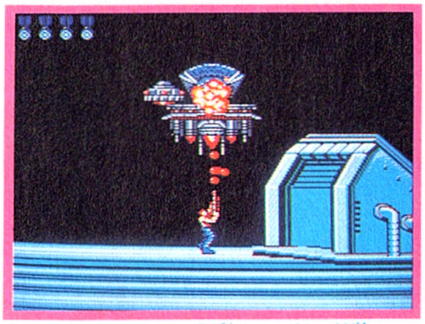
○まずは、ステージ5のグラフィックを見てくれ。バックに雪が降ってんだろ。この雪と、弾を見まちがえて死なねえようにするんだぞ！



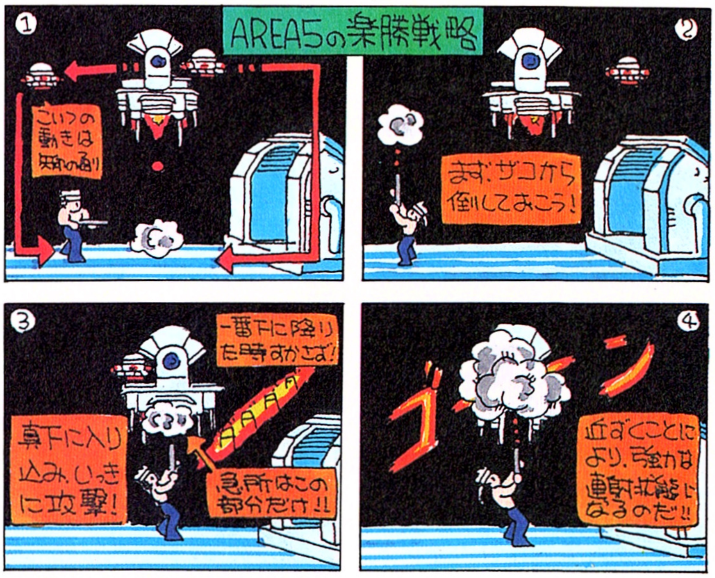
えれェ見にくいグラフィックに、この手榴弾みてェのがビシバシ飛んでくるんだよな。けどよ、飛んでくるコースと、落ちる時のピューって音に注意してれば、簡単によけられるんだぜ。あとは、爆弾の飛んでくるシーンを抜けたところで、いきなり現れる敵兵。こいつに気をつければOKだ！

ここのボスは今までとはチョッチちがうぜ!!

今までの説明で、飛んでくる爆弾の対策、パワーアップの場所、パワーアップカプセルの取り方なんかはわかったよな。あとステージ5でやることといえば、ボス敵の攻略だけってワケだ。ただ、ステージ1～4までと、同じパターンだと思ってると、ちょっちイタイ目に合うことになるぜ。まず、1～4のボスとは違う点をいくつかあげとくから、頭の中にたたっこんどくんだぞ。1度に3方向から攻撃してくること、画面の中で現れたり消えたりすること、このふたつを覚えとけば、あとは楽勝じゃねえかな。



○ステージ5のボスの弱点は1カ所。攻撃できるところも1カ所だけだ！　的確に相手の弱点を狙って、一気にカタをつけようぜ！



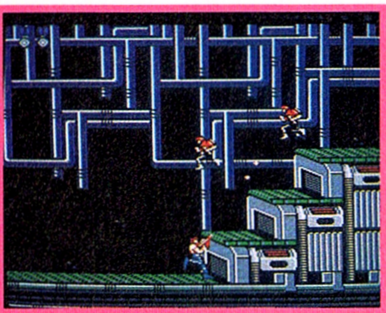
ステージ6

うまくパワーアップしろ！パワーアップしたら炎の地獄を走りぬけろ!!

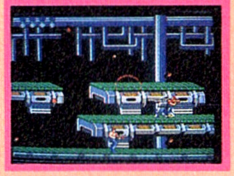
Q このゲームは、6面以降いきなりムズかしくなってると思うんですが、辻さんはどう思いますか。ぼくは、一応クリアしたにはしたんですが、どうもいまいちステージ6と7が自信ないんですよ。6面と7面の攻略法を教えてくれるとうれしいんですが。貢ぎ物：必本　埼玉県・山田俊一(20歳)

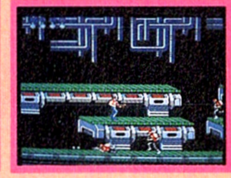
A そう丁寧に頼まれると、さすがの俺も弱いぜ。それに貢ぎ物の必本ってのも気に入った！そうだな、たしかにこのステージは難しい。だから下にコースみたいの作ったからよ、自分がこのステージで、いっつもやられる所を、もう一度チェックしてみてくれい。

スタート



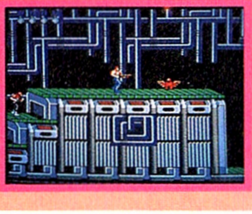
★敵の攻撃が激しすぎて、スグやられてしまうっ！





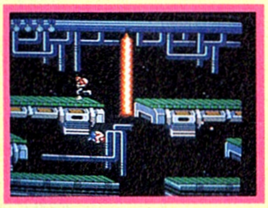
○赤い敵兵はウツブセになるので要注意。敵がウジャウジャ出てきたら、ジャンプして✚キーの上下左右を入れながら、撃ちまくれ！

★パワーアップが難しい！

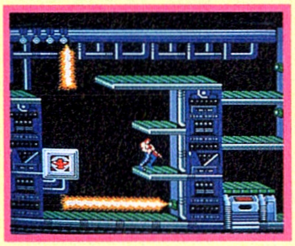


○最初はちょっとなさけないけど、マシンガンでパワーアップだ。もしカプセルが飛んできても深追いは禁物

★炎にいつも焼き殺される！

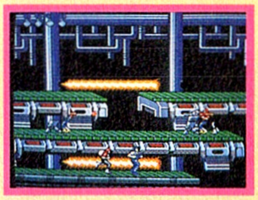


○ジャンプして、けん制しながら飛びこえる。無造作にジャンプすると、炎が吹き出してきて、火傷するぜ！



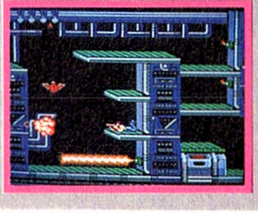
○前のパターンと同じで、ふたつの炎が同時に吹き出した時に飛びおりる。おりたらすぐ右上に飛び移れ!!

★一気に走りぬけちまえ！



○この辺は、無敵カプセルが無いと、かなりきつい。無敵カプセルをとったら、一気に走りぬけようぜ!!

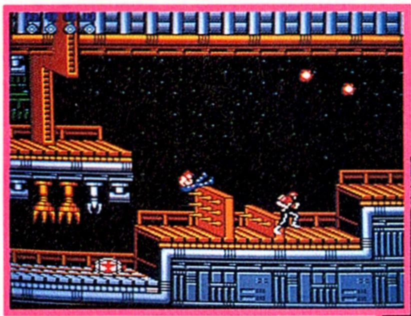
★無敵！無敵カプセル奪取！



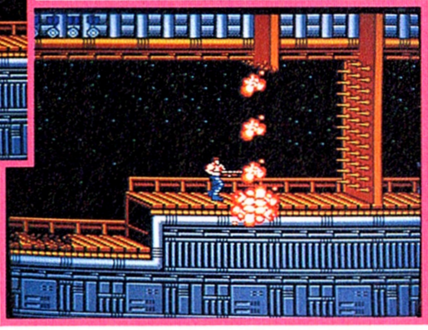
○左側にあるカプセルを取る為には、ウツブセで撃ち、パワーアップしたら、ジャンプして逃げる

ステージ7

いそがば回れだ。あせってさきに行きすぎるなよ！



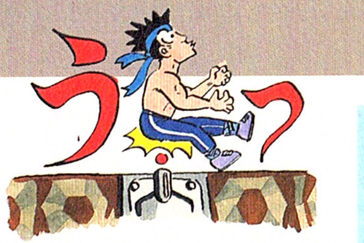
○飛び移る時は、なるべく端の方に目標をおいてジャンプだぜ!! トゲの壁が現れたら、壁に向って撃ちまくれ。破壊しても安心するな、数歩先にまた出現するぜ!!



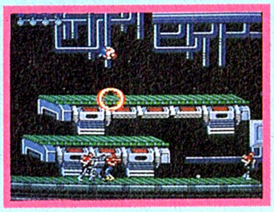
○銃座を破壊したあと、安心して下におりるといきなりトゲの壁が現れる。無造作に下りると簡単に殺されてしまうぞ!!

とうとうここまできたぜ。最後の最後のボスまで、エンディングまで、もうひと息だ。とりあえず、ステージ7の難かしい所を、ピックアップしてみよう。今まで読んできた所をもう一度、頭の中で整理して、チョット気合を入れればラストは近いぜ！

話しを元にもどすけど、ステージ7では、いっきなり飛び出してくるトゲの壁なんかがあって、さきに進もうとするといきなり殺されるんだよな。パワーアップに関して言っちまうと、ハッキし言ってステージ7は、かなり厳しい。数すくないパワーアップポイントを見逃がさないようにすることだ。

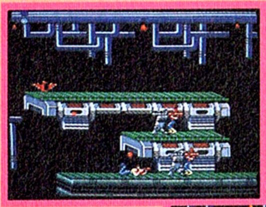


必殺技パートII　ジャンプ打ち！

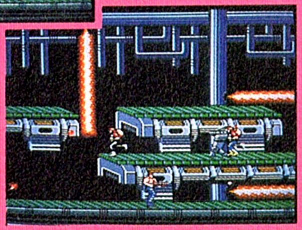


○下に敵がいて、上からおりれない時なんかかなり有効な技だぜ！Bボタンを押したままジャンプして、また元の位置に戻る。敵の大半は殺せるぜ!!

ここを読まなきゃボスに会えネエゼ



○無敵カプセルがあれば、この辺はいっきに走りぬけた方が安全だ。無敵じゃない時は、銃座を破壊し、一番下の通路を移動しろ！

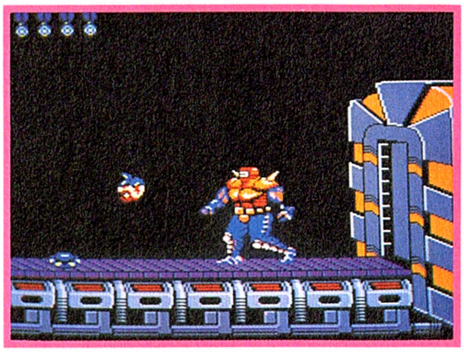


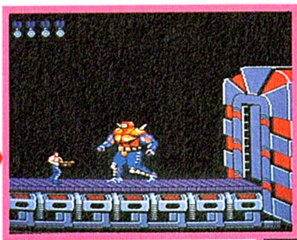
○炎がでなくなって安心してると、銃座がいきなり現れる。一定の距離をおいて、しつこく出てくるぞ

ステージ6で、ひっかかるといえば今あげた3つだろう。ボス敵に行く前に、ちょっと整理してみようぜ。パワーアップカプセルで取れる物はマシンガンと無敵ぐらいだろう。無敵カプセルは絶対取らないとまずいぜ！　ステージの中盤から炎が出る所が多くなるからだ。

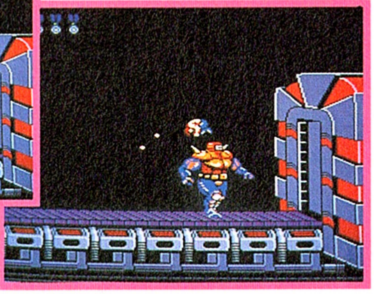
ボス　つえ〜こいつは並じゃネェよ

ステージ6のボス、ゴルデアは、一瞬アメフトを思い出す格好だ！　使ってる武器も、アメフトのボールみたいのを地上スレスレに投げてくるんだぜ。巨神兵とゆーだけあって、体もマイキャラの2倍近くある。今までのボスと違って、画面の端から端まで動き回り、結構強いぜ！

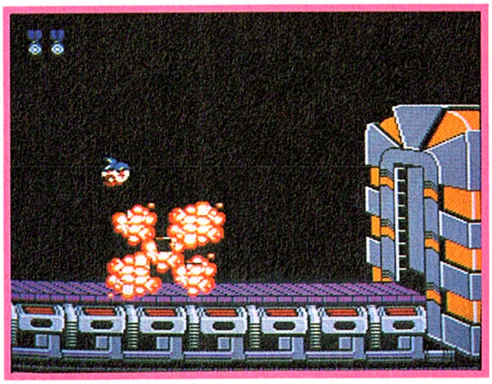




○敵がマイキャラにつっこんでくるまでは、離れて弾を打ちつづけろ！



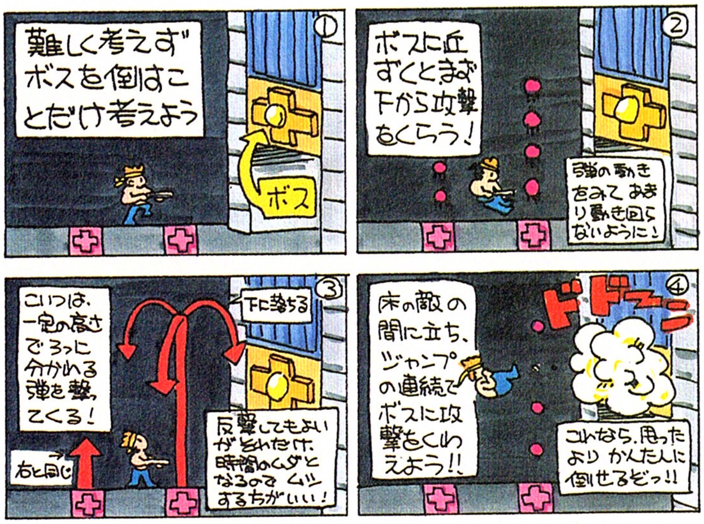
○人間型のロボットで、両手からアメリカンフットボールの球みたいのを、地上スレスレになげてくる。ジャンプでよけるしかない！　一度に1〜3発なげてくるから、2と3発目の間に着地してまたジャンプ。2発以上飛びこすのはムリだぜ！



○敵がつっこんできたら、ぶつかる前にジャンプして逃げる。ジャンプする時は、一撃必殺ジャンプアタックのパターンで、Bボタンは押しっぱなしだ

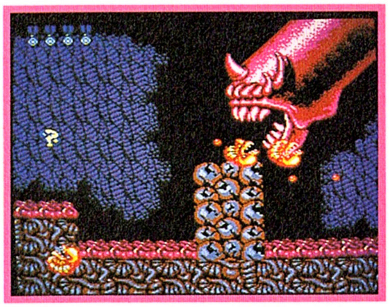
○パワーアップしていなくても、敵がなげてくる弾をよけながら、ジャンプアタックをくり返せば楽勝だ





ラストバトル

○ジャバの弱点は口だ。口があいたらジャンプして弾をぶち込んでやれ！　口からバンドルを出すが、弱っちいから楽勝だ



最後のトビラを破壊したら(イラスト参照)、その中は最後のボス、異星侵略者の本拠地だ。と、その前に、まずはジャバってヤツをやっつけねぇとな(写真左)。ジャバを倒せば、やっと最後のボスエイリアンとの対決だ。今まで戦ってきた、各ステージのボスの倒し方を総合して考えれば、きっと自分なりの攻略法が見つかるハズだぜ！　もう、オレは何も教えることはねぇ、気合い入れてやっつけろよ！

オイラの辞書に敗北の文字はない!?



エキサイティングサッカー

GAMER/ちゃっきりみそ

やあみんな、ハッピーかい？ しかしコナミもやりますねえ。全てのスポーツをゲームにするつもりなんでひょか。オイラはもう幸せっ。

Q タリラリラーンのコニャニャチハ。バカボンのパパなのだ。この前の日曜、ママとハジメとバカボンの4人で、デパートに行ったのだ。そしたらバカボンがおもちゃ売場で、このエキサイティングサッカーが欲しいと、ダダをこねたのだ。だからワシも、賛成の反対と言って、一緒にダダをこねたのだ。こうして、ママに買ってもらったのだ。これでいいのだ。ところでみそさん。買ったのはいいが、全然勝てないのだ。ウナギイヌにまで笑われるのだ。だから必勝法を詳しく教えて欲しいのだ。教えてくれないと、おまわりさんに言いつけて、逮捕してもらうのだ。ではよろしくなのだ。貢ぎ物・大空の梅干　北九州　バカボンのパパ

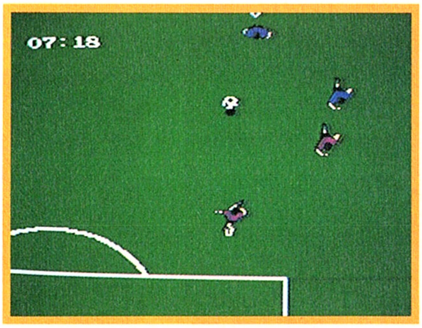
名士みそがおくる、スポーツゲーム虎の巻でーいっ!!

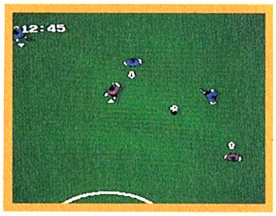
A 個性的なお便りありがとう。2年程前にゲーセンにあった、トラックボールで操作するサッカーゲームを覚えているかな。オイラは夢中になったんだけど。それによく似ているんだ。しかもＰＫ戦まで今回はついているので、オイラが熱くならないわけがない。あっという間に100勝しちまったぜ!! ということで、まずは下を見てちょ。

1 基本テクを身につけよ！

スポーツゲームは、何といっても操作だ。取扱い説明書を必ず熟読しよう。テニスのサービスやゴルフのスイングなど、基本テクを磨く事が勝ちにつながる。学校の体育の時間もそうだろう？ いきなり試合をするんじゃなくて、パスやドリブルから始めるはずだ。別に先生が意地悪で試合をさせてくれないわけではないんだよ。

基本テクはあくまで「基本」だから、無意識のうちにできなきゃいけない。そして、どんな瞬間にも応用できるようにしよう。ここではドリブル、パス、ヘディング、スライディングを練習するぞ。言い忘れたけど、ななめを使いこなすのも、重要なポイントだぞ。





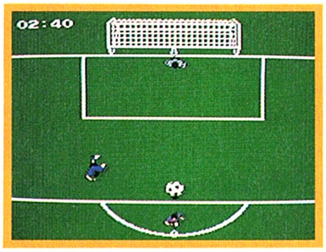
●ショートパスはあまり使えないと思ってる人が多いんじゃないかな。パスを出したら、パスをうけるべき人は取りにいこう

●よく使うロングパス。攻めこまれていた時に切り返して、速攻をねらう時に有効。ただまっすぐに返すんじゃなくて、斜めにパスをだすと、攻撃がつながりやすくていいぞ

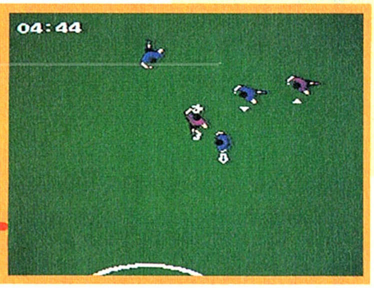
●オイラは足が速くて攻撃的なＴＥＡＭ－Ｘが好きだ。ボーナスポイントも、もっぱらドリブル等につぎこんでいる。どれだけドリブルを重視しているか、わかってくれたかな



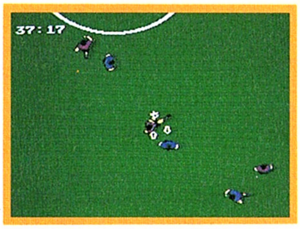
●ドリブルに関しても、ななめは有効。前、右ななめ前、左ななめ前の３通りを使うだけで十分に幅のあるドリブルができる。敵の接近に気をつけよう



●ヘディングは、方向を自分で決められるようにしよう



●右ななめ前、左ななめ前という様にキーを交互に入れて、90°のジグザグドリブルをしよう。タイミングを合わせれば、相手のスライディングもかわせるぞ。これを身につけたらもう恐いものなし。たったのひとりでも、敵ゴール前まで攻めこんで行けちゃうんだぜ

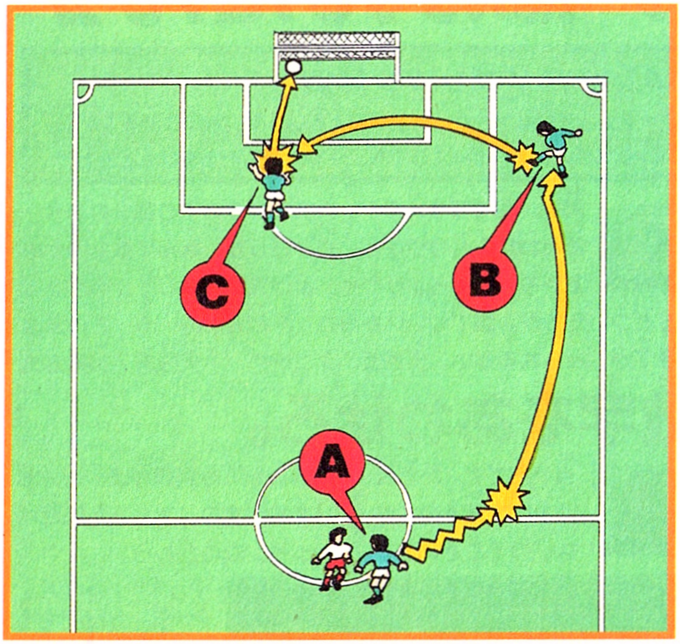


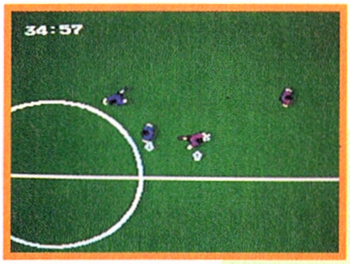


●スライディングは、相手がシュートやパスをしそうな瞬間を狙え。失敗してもすぐ立ち上がってもう一度



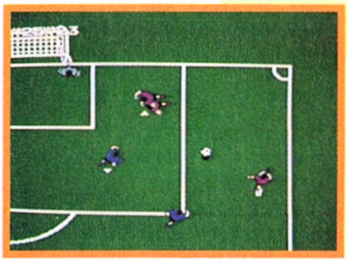
2 攻め方は、君しだいだ!!



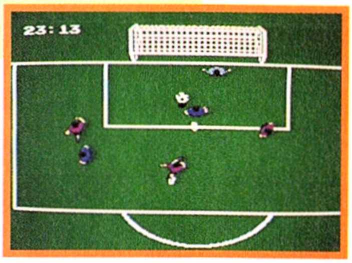


A 中盤をスイスイとドリブルしている場面。これからどうゲームを組み立てよう。パス？ ドリブル？

スポーツゲームの面白い点は、無限のバリエーションがあるってところだね。基本テクが身についている人は、このバリエーションをじっくり楽しんで、いろいろな攻め方をしてみよう。全く独創的な攻め方があるかもしれない。VSモードがあるから、友達相手に使ってみるといい。左には基本的な攻め方の一例を示してみたぜ。

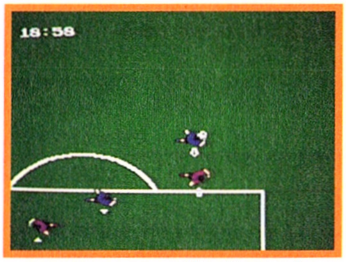


B ライン際の魔術師。なーんちって。このままじゃ得点できない。ゴール前へセンターリングを決めよう



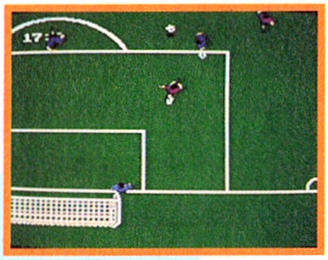
C うおー。絶妙のセンターリングパスだ。こいつは頂いたぜ。ドリブルせずに、そのままシュート!!

3 敵をフリーにさせるな！

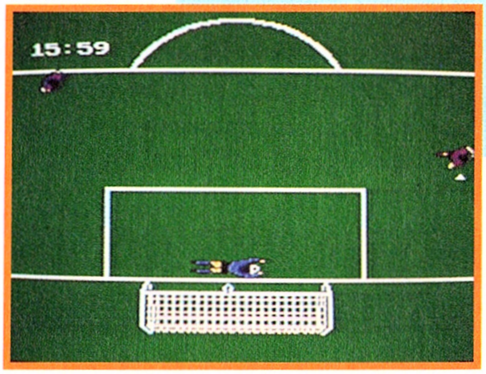


攻め方と違って守り方はただひとつ。相手のボールを取ることだ。決してゴールに近づけないように敵とゴールの間に自分の選手を動かしながら、スライディングタックルだっ!!

◐シュート・コースを常に防ごう。決してドリブルに惑わされるな。パスをしようとしたらすかさずカット。一瞬たりとも気は抜けないぜ！



◐スライディングをして相手のボールを取ることに成功したら、その後が大事。ロングパスをして前に出そう。自陣ではドリブルしてボールを長く持つ事は厳禁

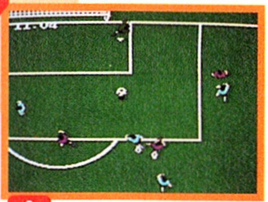


◐最後の砦・ゴールキーパー。彼ひとりだけでも十分ゴールを守れる。だから敵と一対一の戦いになっても、落ち着けばほとんどのシュートは取れるはずだ。取った後はすぐには投げずに、出来る限り前に進もう。まわりに敵がいない事を確認したら、ロングパス。ここから攻めにかわる

★ 君も今日から点取り屋!?



◐オイラのあみ出した、VSコンピューターの必勝法だぜ！これは実は、最初の方で言ってたサッカーゲームの技なんだ。オイラはこの技を使って、1試合平均15点取ってるぜ（ただし15分ハーフ）。まずはとにかく敵のゴールにむかってボールを持っていこう。ドリブル、ロングパスどちらでもいいぜ



◐ゴールエリアラインをセンターサークル側に延長して、ペナルティエリアにぶつかる地点にドリブルでむかう。説明しにくい場所だから、写真をよく見てちょ。それでゴールが見えるから、逆のすみをねらって、ななめにシュートするんだ。敵のスライディングには気をつけてね



◐ゴール!! どんなもんだい。入らなかった人は再度チャレンジ。この方法はどのチームを相手にしても大丈夫。ただし、人と対戦する時は、一度しか通用しないだろう。だけど、自分のチームを早く強くしたい人にはおススめ。他にもいい得点パターンがあったらぜひ送ってくれいっ!!

謎さえとけばクリアはかんたん!!



鉄腕アトム

GAMER／プッツン黒須

鉄腕アトムは元気なアクションゲームと思いきや、意外に謎解きが難しいのでございます。それにしても、一撃でやられるのはちょっと!?

Q 初めてお便り出します。あの一私、鉄腕アトムを買ったんです。だって小さい頃からアトムちゃんの大ファンだったんですもの。毎日アトムちゃんを見て可愛いらしいと思って過してました。そんなある日、弟が私の側に座って言うんです。「ねえちゃん、まだ２面やってるのか」愛しの黒須様、どうか教えて下さい。貢ぎ物・私の部屋からの夜景　大阪・渡部幸子

三種の神器を集めよう。

A ステージ２が始まる時、不気味なおばあさんが言ってるでしょう。「つるぎ、たて、たまをもってまいれ」って。これがひとつ目のクリアー条件なんでございます。ひとつ目と申したのは、もうひとつあるからでございます。そして、どちらを満たしたかによって、ステージ３が違うのです。ここでは難しい方ですが、３つのアイテムを探しましょう。大丈夫。すぐ見つかるはずでございます。ちなみにもうひとつの条件は、火を吹く像をたたくことでありますです。

剣	双子島の石の秘密の小部屋の中にある、左から７番目の象形文字を壊すとでてくる。
盾	海に面したがけの部分に、直接見えている。たたいたらとれる。
	双子島をはさんで向いあっているモアイをなぐって、双子島に立てばでてくる。
玉	ずっと画面の右ひある手の形をした石像があり、それをたたけばよい。
	双子島の秘密の小部屋の奥に、人魚の像があるのでその台をたたく。



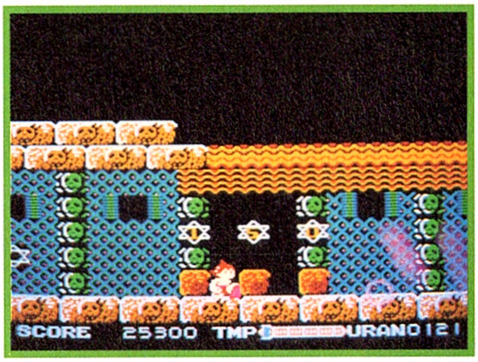


人魚の部屋で魚を10匹とってきて、この腹ぺこの猫に食べさせてみましょう。３つのアイテムのうちのひとつをくれますよ。

Q 熱い。何でできんのや。ステージ３の下の部分の事や。何かわからんのやけど、炎がびしびし飛んで来る所があるやろ。いくらよけても、よけきれんのじゃ。今度いっぺんどついたろか。誰でもいいからコツを教えてみいや。このまま引き下がっとられるかい。貢ぎ物・タコ焼き　大阪府・加事志夫

数字をあわせろ。

A 当り前です。あの炎はよけて通るのではないのでございます。それにしても関西弁は、迫力ありますですね。アトムも関西バージョンなのかしら。



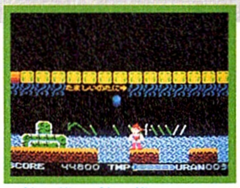
炎の飛んでいる所に数字が３つ並んでますね。各数字の隣に石があるのでパンチしましょう。実はある３桁の数が決まっていて、それに合わせればよいのです。正解に近づくと炎の飛距離が小さくなるので、１桁ずつ調べましょう。ここさえ越えれば、ステージ３は終わりなのです。

Q 僕は早くもステージ４まで行きました。ところが出口が見つからないんです。上半分は全て探したし、下半分は怪物が通せんぼしてますよね。教えて。三重県・柏留一

いけにえをささげるのだ。

A 下半分に秘密はあるのでした。怪物にどいてもらったら、魂の泉に行きましょう。今回はここまでです。まだステージは続きますが、何事も根気です。また、アトムちゃんを見つめて楽しむのもよいでしょう。





青い魂と赤い魂がでるので、数を合わせましょう。

この場所でジャンプしてれば、敵が勝手に怪物に食べられにやって来ます。

エンディングはだれでも見れる!!



ワイワイワールド

GAMER／ルドルフ陽一

コナミのまぜご飯ゲーム、ワイワイワールド！ その気になれば、だれだってエンディングが見れるおもしろいゲームだよん！

Q えーっと、はずかしい話なんだけど、ワイワイワールドを買って２ヶ月もたつのに、仲間をまだゴエモンしか助けてないんです。どこのステージに行っても行止まり、それじゃなきゃムズカシすぎて、ぜんぜんゲームが進まなくて困っています。 貢ぎ物：おき薬　富山県　大沢淳一

ステージにはクリアーする順番がある。

A それは本当にはずかしい話れす。大沢くんは、シモン博士にいろいろ話を聞いてみたのでしょうか!? 仲間についての話をきちんと聞けば、それほどつまることはないんですけどね～!? ステージをクリアーするための順番がわかれば、だれだってクリアーできると思うんですわ。下の表を見ながらやれば、さらに完ペキだと思うわらひれす。

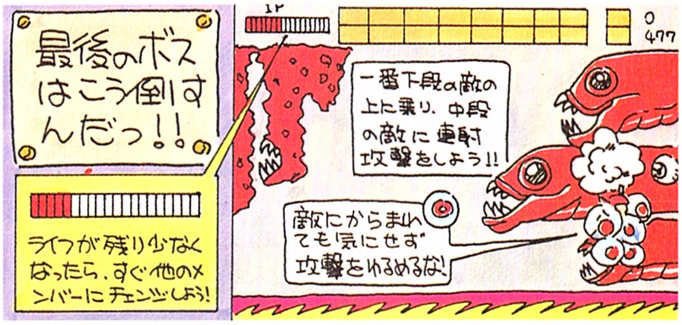
助ける順番	各ステージでの注意	手に入るアイテム
ゴエモン	コナミマンで行けるところまで行き、もう少しでヤバイかな!? と思ったらコナミレディーに変える。	まねきねこ　カプセル
シモン	このステージにあるヒートガンとヨロイは、マントが手に入ったらすぐに取りにこようっ!!	十字架、ヨロイ　ヒートガン
マイキー	マイキーを助けるのには、シモンのムチが絶対に必要だ！ 他の場所はゴエモンで切りぬけろっ!!	ビームガン　パチンコ
コング	このステージに入れるのは、背の低いマイキーだけだ。ボスキャラはケッコー強いから全員で闘おう!!	バナナ　聖水
コウマ	マントを取ったらいったん戻って、マントがなければ手に入らなかったものを取ってからまた来よう!!	マント　手裏剣
モアイ	岩をコワせるのはコングとフウマだけ！ この２人が死んだら、モアイを助けることは不可能だっ!!	ドーナッツ

Q ラストステージで仲間がボンボン死んじまうから、やっとの思いでボスキャラを倒してもエンディングが見れないよォ～!! 貢ぎ物：愛の思い出　岩手県　大平勇二

仲間をフルに使えっ!!

A はっきり言って、ゲームの進めかたがまったくダメなんだわ。そこまで行けたんだったら、ムチャさえしなければ、スグにクリアーできるってのになぁ。

	クリアーするために気をつけること
B1F	ここは別にムズカシイステージじゃないので、コナミマンかマイキーを選ぼう！ あとはダメージを受けても、無視してイッキに走りぬける!!
B2F	クロフリングにつかまりにくい、ゴエモン、コング、モアイのどれかがいいね！ １番いいのが、動きが早くて１発で敵を倒すコングだろう!!
B3F	テクに自信のある人は、コナミマンかコナミレディーで飛んでいけ！ そうじゃない人は、ライフに気をつけキャラをマメに変えながら行こう
B4F	ここはクロフリングでハートをかせぎ、ライフの少ない仲間に取らせてあげよう！ 全員のライフが満タンになったら次の階へ挑戦だ!!
B5F	この階に１匹だけいるモンスターは、ムリして倒す必要はないっ！ まったく無視して、早いとこ最後のボスキャラまで行ってしまうのだ!!

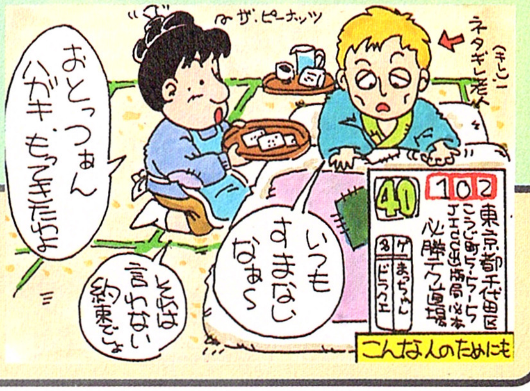


門弟求む!!!

のたうち回って苦しむような疑問から、ちょっとした疑問まで、なんでもいいからハガキで送ってください。どんなゲームでも、どんな疑問でも、必本の優秀なゲーマーが適切に、しかもていねいに答えてくれるよっ！ だからドンドン、ハガキを送ってね。期待してまってるよぉ～ん!!

道場やぶりだ～!!!

必本のゲーマーを打ちのめし、有名人になってやろう！ と言う、ブリバリ気合のはいったヤツはおらんのかぁ～!! 何もそんなにムズカシイことじゃないんだ。ハガキに君の自慢とするゲームのテクを、できるだけ詳しく書いて送るだけ！



華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ 第2回

隣り合わせの灰と青春

By BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純

レベルを13にまで高めているにもかかわらず、戦士を捨てて侍へとクラスチェンジしたスカルダ。しかし訓練場からギルカメッシュの酒場へと戻った彼を待っていたのはパーティの魔法使い、シルバーの消滅という悲報だった。そこで仲間のジャバは怪しげな悪の魔法使いバルカンのパーティ参入を申し入れる。本来は悪と言葉すら交わしたがらない善の性格を持つスカルダではあったが、同じく善の僧侶ベリアルの口ぞえもあってしぶしぶながら話をのんでしまう。が、そんなことを不安に思う間もなく、泥酔した女魔法使いサラの大暴れで一行は酒場を逃げ出す羽目になった…。



SAMURAI

SCENE2

§2 ADVENTURE'SINN

「何にせよ使った呪文がハリト程度ですんでよかった」

スカルダは久しぶりに簡易寝台のベッドに横になって一息ついた。横のベッドではガディがあくびをしている。

ついさっきまでは二人ともぜいぜいと肩で息をしていた。というのもサラにからんで火だるまにされた男たちが転がり込んできたと同時にギルダメッシュの酒場から逃げ出し、まだ酒樽にもたれてブツブツと独り言をつぶやいていたサラをかついで一目散にこの冒険者の宿まで走ってきたのである。

サラをロイヤルスイートに放り込み、馬小屋で寝るというジャバ、ベリアルと別れて宿に入ってからずいぶんたって、ようやくスカルダが口を開いたのだった。

「これでまたしばらくは酒場に行けなくなっちまったなぁ。あいつの酒ぐせの悪いのにも困ったもんだぜ」

「サラはシルバーと同じ魔法使いだったからね」ガディは天井を見たまま言った。

「きっと俺たち以上にショックが大きかったんだろうな」

「ああ」

あおむけに寝ころんだスカルダの脳裏にはシルバーの死ぬ原因となった、一昨日の戦闘のことが浮かんできていた。

その日の地下迷宮の探索も、彼らのパーティは地下10階まで足をのばしていた。地下9階からシュートでしか行くことのできないそこは、他のフロアとはまるで違ったゴツゴツした厚い石壁に囲まれていて、見るからに彼らの目的地に近いことを示している。



MEDUSA LIZARD

主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。善。
- ジャバ………パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。

Wizardry



　彼らがこのフロアに降りるようになってからもう一週間以上経過していた。はじめは出現するモンスターたちにかなり苦戦をしいられていたものの、スカルダとガディがいにしえの名匠カシナートの手による剣を見つけてからは、呪文のバックアップによってほとんど苦労もなく戦闘に勝利できるようになっている。

　その日も3グループのモンスターを片づけていくつかの宝を手にし、ワープゾーンを使って次の玄室へと進んでいた彼らは、一時そこでキャンプを張り、体力の回復と今後の方針について話し合いをすすめていた。

「この調子ならもうワードナを倒すこともできるんじゃないか」とジャバ。

「向かうところ敵なしってとこだものね。挑戦するのも悪くないと思うわ」

「だがそれはお前さんが7レベルの呪文を覚えきってからのほうがいいぞ。今のままじゃ儂が死んでしまったらマロールも使えんじゃろうが」シルバーがサラをたしなめる。

「何でもワードナの部屋からは魔法を使わないと帰れないというでな」

「そうだな」このパーティで一応リーダーとされているスカルダがシルバーに同意した。

「もう少し実戦を繰り返せばサラもすぐ次の呪文を覚えるだろうさ。あと二回ほど怪物と戦ったら今日は帰ろう」

　サラは少々むくれた顔をしたが、なにもここで危険を犯す必要はないのはもっともで、とにかく話はまとまった。

　そしてキャンプを片づけて、先へ進もうとしたその時——。

　ふと目の前の空間に爆発のようなものが起こった。最初は極小の球状だった炎の渦が、見るまに直径が人の身長ほどの淡い青色の火球にふくれあがる。しかしそれは妙に現実味を欠いた光景であり、事実爆発音も熱もない奇怪な現象だった。

——何だ、この火球は？

　スカルダをはじめ、パーティの全員がどんな事態にも対応できるよう身構えている。

　ついに3メートルほどの大きさになった火球は、あたかも心臓のように定期的な収縮を繰り返している。

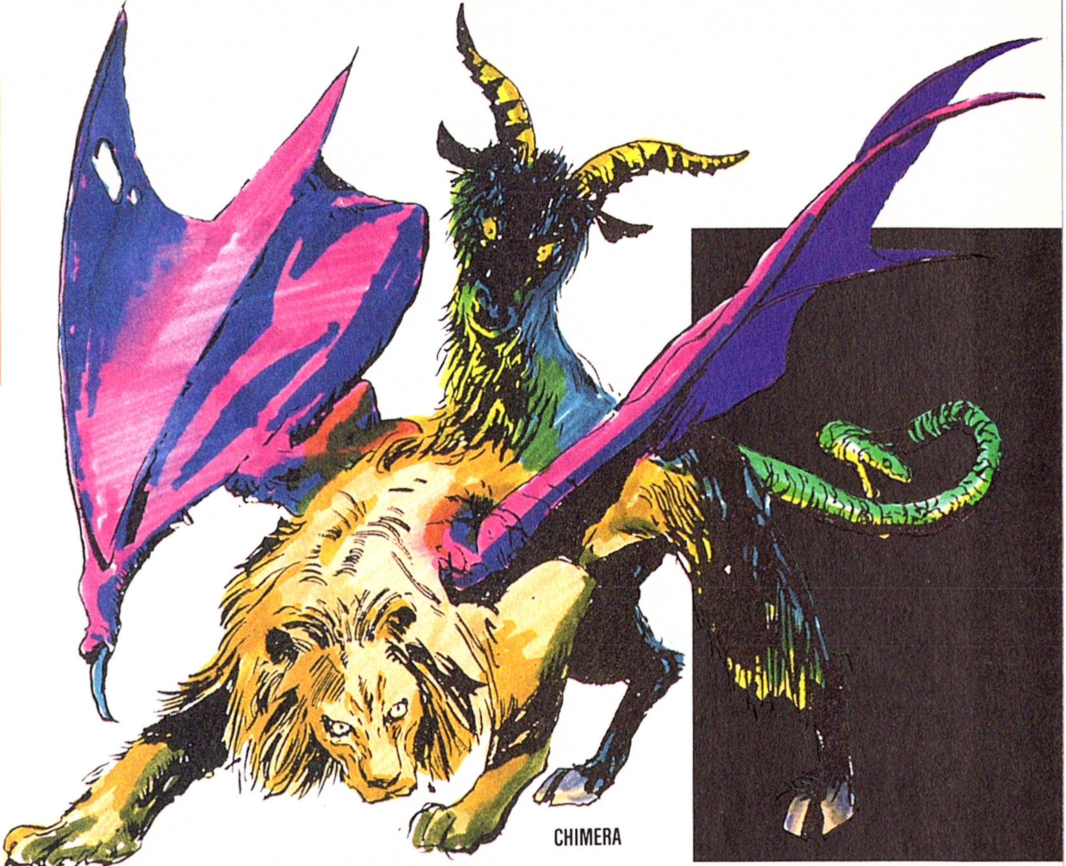
　以前彼らは似たものを目にしたのを思い出していた。もっともその時は半分以下の大きさの火球で、色もオレンジ色だったのだが。それは魔界へとつながる異次元の扉であり、直後に出現したのは山羊の頭を持つ魔物レッサーデーモンだった。

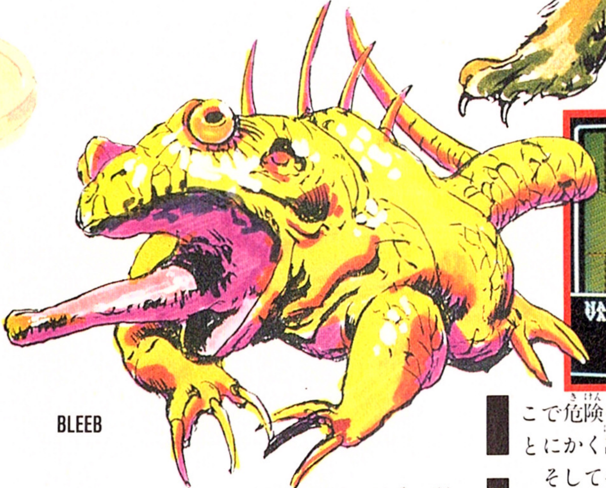
　しかし今目前にしているのは明らかにもっと巨大なものの通路である。そうスカルダが気づいた時、巨大な影が火の玉の中に浮かびがった。

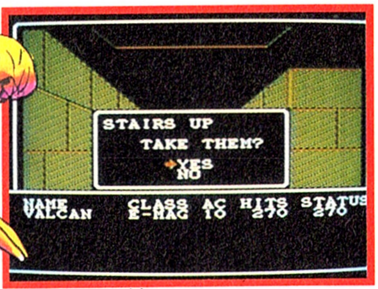
　ぐ、はああああ……。

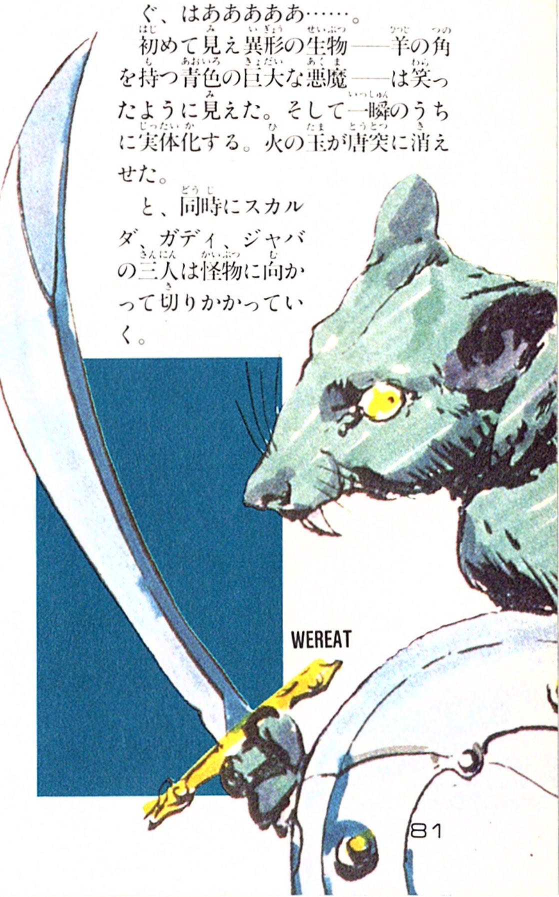
　初めて見え異形の生物——羊の角を持つ青色の巨大な悪魔——は笑ったように見えた。そして一瞬のうちに実体化する。火の玉が唐突に消えせた。

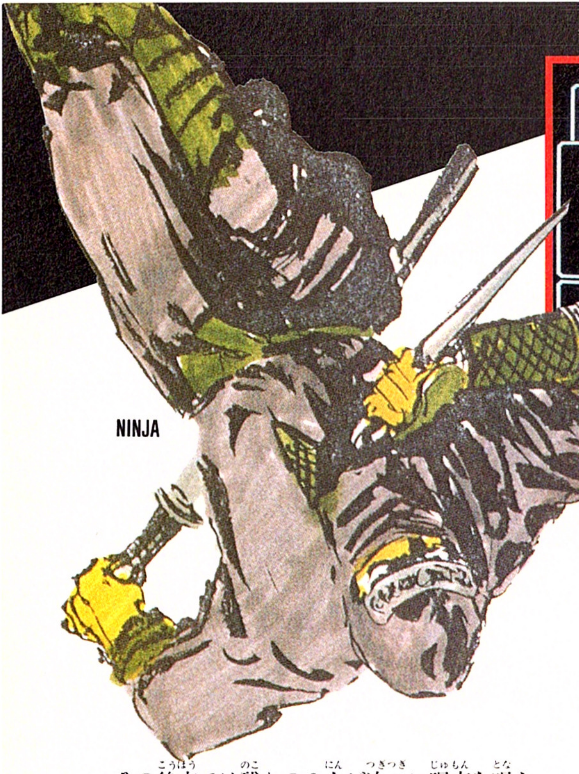
　と、同時にスカルダ、ガディ、ジャバの三人は怪物に向かって切りかかっていく。


CHIMERA


BLEEB




WEREAT



NINJA



その後方では残りの３人が次々に呪文を唱えた。敵は一匹である。負けるとは誰も思っていなかった。

だが、怪物に剣が当たった瞬間、その予想外の硬さにスカルダは驚いた。厚い皮に威力を殺され、カシナートの剣もほとんどダメージを与えていない。ガディも同じである。ジャバの短剣はあっさりと弾かれた。

また、呪文も一切効果がないようだった。マダルト、カティノ、モンティノの呪文が敵に届く前に消えてしまうのだ。驚くパーティの面々に、逆にマダルトの猛吹雪が襲う。

「まずいぞスカルダ！　ひとまず逃げたほうがいい！」ベリアルが叫ぶ。もうすでにシルバーは死ぬ直前までダメージを与えられていた。

「ガディ、転移のかぶとを！」

「おう」スカルダの指令に応えてガディが頭につけたかぶとの能力を使う。マロールによってこの場を脱出するのである。

しかしそれより早くパーティに二度目のマダルトがかけられた。絶命し、頽おれるシルバーを目にした時、ようやくマロールが効果を現した。

自分の身体がテレポートする瞬間、スカルダは確かに怪物──グレーターデーモンがあざ笑うのを見た。

「戦士を捨てたのは、やっぱりヤツに歯が立たなかったからかい？」

すっかり眠っていると思っていたガディに話しかけられて、スカルダは急に現実へと引き戻された。

「あの化物には剣がまるで通じなかった。だがモーリスの呪文を唱えるのを待っていたら強力な呪文をくらってしまうし、俺たち前衛が一撃で息の根を止めるしかないんだ」

「確かに俺の剣もほとんどダメージを与えてなかったな」ガウディは大きなタメ息をついて、

「で、侍ならグレーターデーモンに勝てそうなのか？」「判らん。どっちにしろもう一度経験を積んで、実戦のカンってヤツをとり戻さなくちゃな」

「ふうん。俺にはとても今さら転職するような勇気はないなあ。このまま腕を磨いていればいつかは勝てるかも知れないし」

──そうかも知れない。いや、そのほうが正しかったかも。

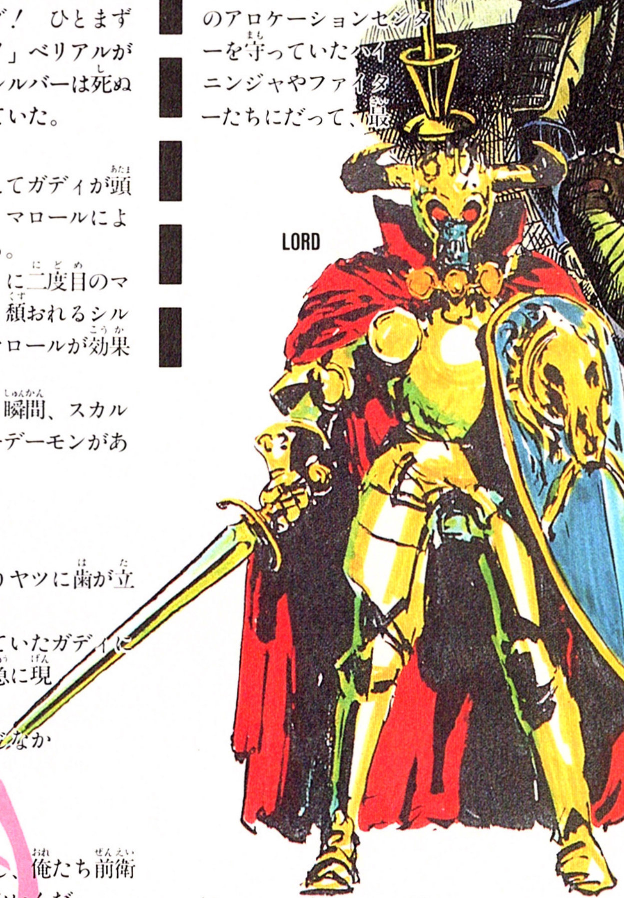
スカルダはその日の明け方、訓練所に向かうまでの道のりで幾度となく繰り返した迷いを今さらながら思い起こしていた。

──確かにこれまでだってそうだった。地下４階のアロケーションセンターを守っていたハイニンジャやファイターたちにだって、最初はとても勝てないと考えたもんだ。それがいつの間にか一撃で蹴散らせるほど、俺たちのパーティは強くなっていった。

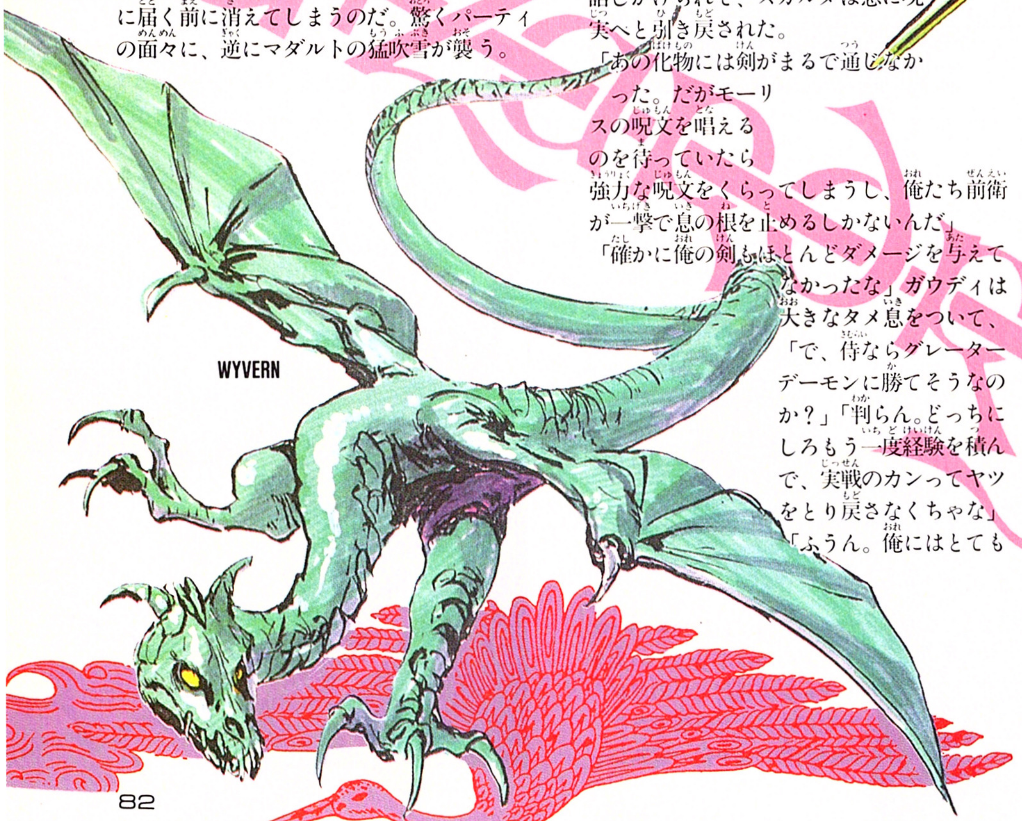
ワードナの地下迷宮に巣喰う怪物どもを相手にサバイバルを続けるのは容易ではない。事実、連日この城塞に富と名声を求めて流れてくる冒険者の大半はその日のうちに地下１階のオークやコボルドの餌食となっている。その修羅場をくぐり抜け、成長を重ねてきたスカルダたちのパーティは数ある有望なパーティの中でも１、２を争うエリート部隊だった。シルバーを失ったとはいえ、あとがまを気長に訓練していけば、必ずや最強のパーティとしてトレボー王の近衛隊に迎え入れられるようになっただろう。

──だが俺のなりたいのはそんなもんじゃない。俺は誰にも──そう、あの狂的な強さを





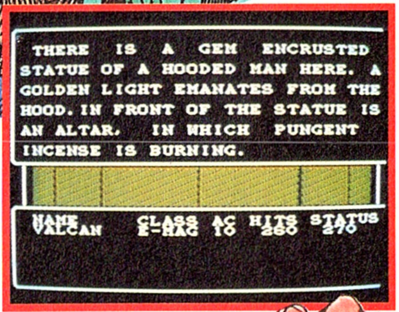
LORD



WYVERN



真の戦いは迷宮にあらず。城にあり



誇るトレボー王にすら負けない強さを身につけたいんだ。

日々そう考え続けてきたスカルダにとって戦士としての自信が揺るぎなくなってきた時に、たった一匹のモンスターに軽くあしらわれたのは他人に想像もつかないほどのショックだったのである。

「なあガディ」

「ああ？」眠そうな声でガディが応える。

「俺は……パーティのリーダーとして失格じゃないかな。よりによってこんな時に転職しちまうなんて」

「そりゃまあその通りだね」

あっさりと肯定されて、スカルダは二の句がつげなくなった。

「だけど誰もシルバーがいなくなっちまうなんて考えもしなかったしさ。結果は今んとこ悪く出てるけど、そいつはあくまでめぐりあわせが悪いんだ。侍になってよかったってこともきっとあるさ」

気楽な口調でガディは言うと、ひとつ大あくびをして目を閉じた。すぐに呼吸が規則的な寝息になる。もう眠ってしまったようだった。

「めぐりあわせ、か……」

スカルダは独りつぶやいた。ガディのおかげで何か胸のつかえが取れたような気がする。

転職してからずっと、常に自分の選択は間違っていたんじゃないかという不安がつきまとっていた。戦士を捨てたことはもはやとり返しがつかないにもかかわらずだ。だが、そんなことを悩むのは実戦を重ねてからだと彼は決めた。

明日は日の出とともに起き、侍としての最初の戦いを挑まねばならない。スカルダも寝ようとまぶたを閉じた。

しかし、再びあの黒衣の魔法使いバルカンへの不安が暗雲のように心にわきあがり、彼が眠りに落ちたのはさらに夜が更けてからのことであった。

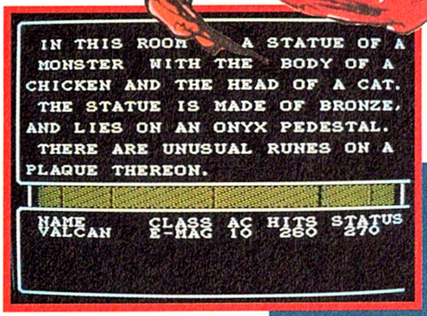
SCENE3
§3 EDGE OF TOWN

明けて翌日。

鳥のさえずりとともに、夜の闇がこの城塞都市から追い払われようとしていた。高い城壁に囲まれている町のため、はるかな地平線からさし込む朝日を目にすることはできない



LESSER DEMON



が、うすいグレーの空が次第に澄みきった青に変わるにつれて、都市の居住区の人々はその日の営みを始めるのである。

町外れの迷宮へと挑む冒険者が格安で休息がとれるようにと造られた冒険者の宿も日の出の時刻になるとほとんどの者が起き出して、出発する準備を整える。もっとも怪物に深手を受けて逃げ帰った者たちは一週間やそこら宿に寝たきりになるのではあるが。

多くの戦士たちが重い鉄製の鎧や小手を装着する音がガチャガチャと響く中、スカルダたち五人は一足先に城門に向かって宿をチェックアウトした。

レベル1に戻ったとはいえ、侍として訓練を受けたスカルダは一昨日まで着けていた戦士の武器と防具をそのまま着けることができる。彼は早くも真深に忍耐のかぶとをかぶって一行の先頭を歩いていく。

魔法のアイテムによってレベルをそのままに忍者となったジャバは、どうやら昨日のうちに新たな防具類を買いそろえたらしく、慣れない様子で重い鎧を派手に鳴らして後に続いている。次はいつも通り飄々とした顔つきのガディである。その軽やかな足どりはジャバと好対照をなしている。

「重いしうるせえし、革のほうがずっといいぜ。おいガディよう、何とかしてくれよ」自分でたてる音にかき消されそうになりながらジャバが泣き事を言う。

「そのぶん安全だろ。はじめはみんなそんな風に感じるみたいだけど、そのうちすぐなじむさ」とガディ。

その後を昨晩の深酒がまだ抜けきっていないサラがローブをひきずるようにして続く。

「……ジャバぁ、も少し静かに歩けないのお。あんたが鎧を鳴らす度にあたしの頭もガンガン鳴るのよ。あんたのおかげでもう死にそう」

「自業自得ってやつだろ。一杯飲めば酔っ払っちまうくせに、一ビン丸々空けたそうじゃねえか。大体おまえ昨日の夜やったことを覚えてんのか？　俺なんか飲んですぐ走って逃げたんで途中で吐いちまったんだぞ」いっこうに静かく歩く気配を見せずにジャバが怒鳴り返す。

「痛たたた……ったくきったない話を大声で。なによ、あんたたちだって止めなかったじゃないの。仲間意識が少々希薄なんじゃない？」

そう言ってサラはガディとしんがりを歩くベリアルをじろりとにらんだが、ガディは相変らずそ知らぬ様子で、ベリアルもほこ先が自分にむいてはかなわぬとそっぽを向いている。

「そりゃあたしだって悪かったわよ。町なかで魔法を使うのはいけないことだし、いくらシルバーを悼んで飲んだといっても量が多過ぎだったわ。でもねえ、だからってうら若い乙女を人通りの多い道ばたに寝かせといて放っておくのがいいって法はないでしょ。しかも勝手にロイヤルスイートなんかに泊まらせてさ。一晩で70ゴールドも取られんのよ……あー頭が割れそう」

二日酔いというよりまだ酔っ払いに近いサラはブツブツとつぶやき続けた。普段は赤味がかった金髪と緑色の瞳、整った顔立ちと白くぬけるような肌で美少女魔導師とまでいわれているがジャバがお手上げといった仕草を見せた。こうなるともうブリーブの鳴き声なみのうるささである。

さして広くもない城塞である。そうこうしているうちにいつの間にか城門に到着した。

衛兵に片手をあげてスカルダが近づいた。

「よう、夜勤ご苦労さん。今日は独りのようだな」

「おう、あんたか。仲間うちじゃ転職したんじゃないかって噂になってるぜ」顔見知りの衛兵は眠そうに目をこすった。毎日のようにここを出入りするスカルダたちは彼らとけっこう仲がいい。「サラはどうしたんだよ。やけに不機嫌な顔してるな。美人が台なしだ」

まさか夕べの騒ぎを説明するわけにもいかずスカルダは曖昧にうなずいた。

「全くだ。ところで魔法使いが一人出ていったかい？　全身黒づくめのやつだが」

「あれかい？」衛兵は城門の 100 Mほど斜め前方、つまり訓練場のすぐそばにぽっかりと口を開けた迷宮の入口を指さした。ちょうどスカルダは背を向けたような恰好で衛兵と話していたため、そちらは死角になっている。

振り返ると、朝日をいっぱいに浴びた大地に、暗闇の名残りのような漆黒のローブに身を包んだバルカンが、身じろぎひとつせずに立っているのが見えた。

「知り合いなのか？　ずいぶん胡散臭い野郎だな。さっきからああやってじっとしてがやんだ。薄気味悪くてかなわねえよ」

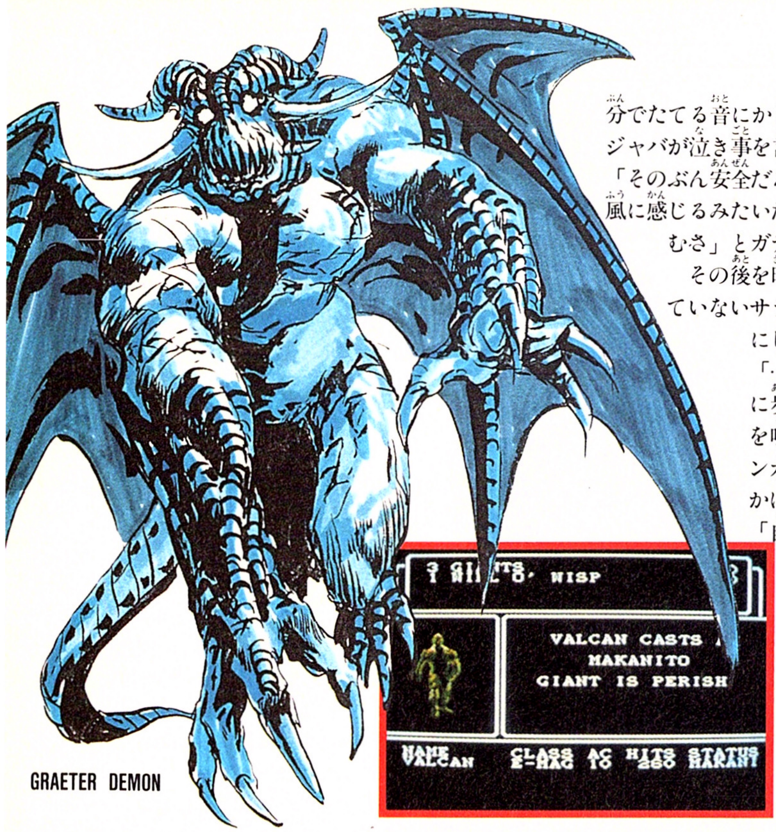
スカルダは衛兵に別れを告げ、ガディたちと城塞の外――迷宮の入口へと歩き出した。

彼らに気づいているのかいないのか、うつむいたままたたずんでいるバルカンの姿に不吉なものを感じながらも、スカルダの心は狂おしいまでの戦闘意欲に燃えていた。

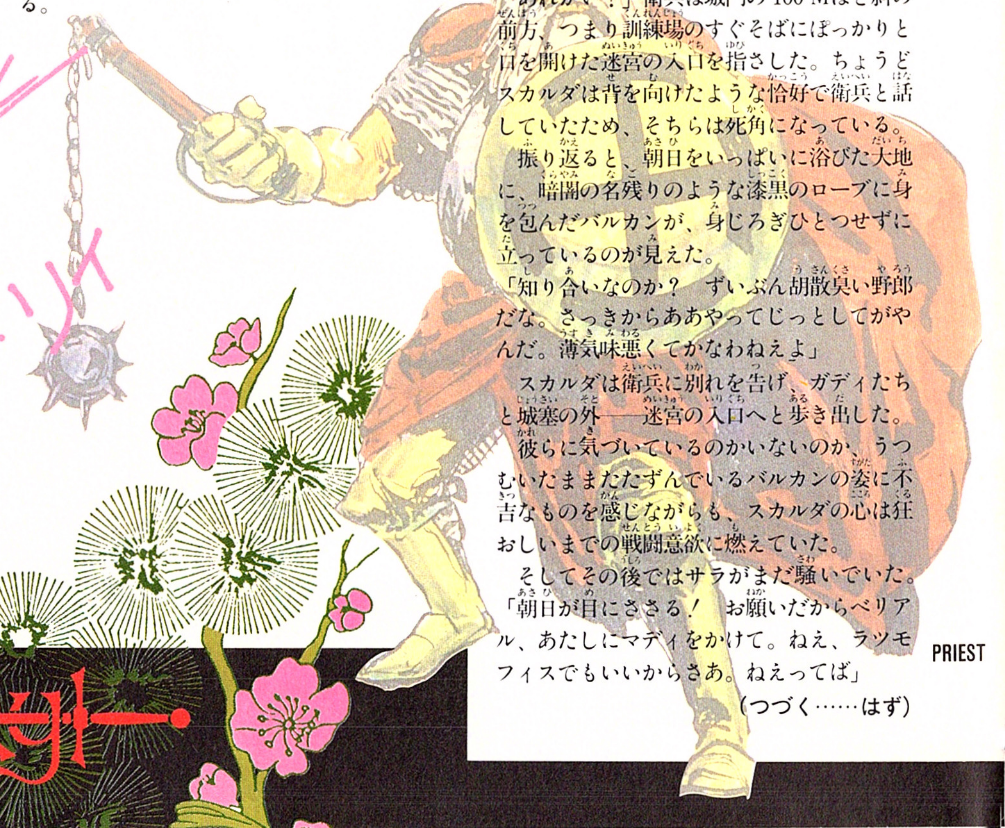
そしてその後ではサラがまだ騒いでいた。

「朝日が目にささる！　お願いだからベリアル、あたしにマディをかけて。ねえ、ラツモフィスでもいいからさあ。ねえってば」

（つづく……はず）



GRAETER DEMON



PRIEST

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

#クマのおきもの

#カエルのおきもの

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

売り切れ状態がつづいていたウィザードリィですが、最近では再出荷分が店頭に出回って、新しいファンも増えたんではないでしょうか。そんな皆さん。今はゲームに夢中でしょうが、折を見てあなたも御参加を。お待ちしてます。AM9：00～PM5：00は、在室中のファミコン必勝本編集部ウイザードリィ友の会係まで。

I-15 わかりました。最高齢は128歳！

ちょっとお邪魔します。わたしは、畜産学科で家畜のエサの勉強をしている女子大生兼ウィザードリィフリークです。Vol.5 の当コーナーでキャラクターは老衰で死ぬか？　というお話がありましたが、さすがに自分のキャラの死を実験するなんてできません。でも年齢はいくつまで上がるのか？　という疑問がメタンガスのようにふつふつと沸いてきたんです。でも普通に戦かってレベルアップしては後半になって属性値が下がるので、戦わずして歳をとらすことにしました。実験方法は、十分に強いキャラに無防備で１Ｆを歩きまわらせるか、死の指輪を持たせてＨＰを減らすためだけに歩くかする。そしたらすぐに簡易寝台に泊る。すると——。みるみるうちに歳をとって５時間もすると128歳!! になってしまったのれす。しかも属性値はオール18のままで。しかもその後もすごい。この実験をしばらく続けていたら、128から127・126・125と歳が減り、100の次に－99と表示されたのです。以降は－98から－１まで下がり、ついに０になりました。んでもってお次は１、２、３、４と増えはじめたのです。嗚呼なんと奇怪な年齢現象。悪魔の仕業か、まだ見ぬ時間の神のお怒りか？　どうかお許しをアベニュー。

おかげで私の視力は0.05に低下し、運転免許も取れなくなってしまったのです。ぐっすん。

（東京都・ＮＦＥ）

ご立派。なんでも彼女は５インチモニターでゲームをしてるとか。目には気をつけてよ。で、年齢はですね８ケタの２進法ゆえの現象。と元プログラマーのＢ氏はのたまわっておるが、ひょっとしたら祟りかも。

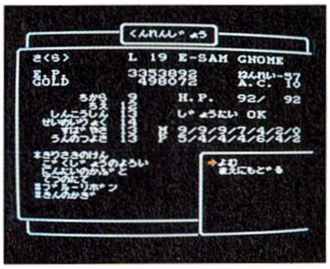
G-16 ボーナスポイント29速成術

いきなりですがボーナスポイント、「夢の29」を高い確率で出す方法です。エルフならカタカナ、ノームなら英語、ホビットもカタカナで名前を入力すると高率で20以上のボーナスポイントが出ます。えーと僕がやった時は、35人目で１人、95人目で２人目の29ポイントが出ました。統計的にみて、１人29ポイントが出たら、一回スイッチを切ってやり直すのがいいと思います。僕は、この方法で６人の29ポイントパーティを作るのに３時間で済みました。

29ポイントが出る前は、19とか18が出て、その次に５や６といった低いのが出るような気がする。

（栃木県・作山哲広）

作山えらい。たぶん偶然だけど、統計的には正しいかも。

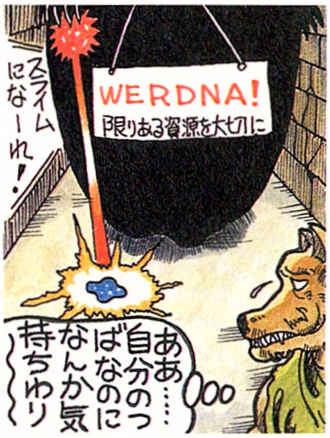


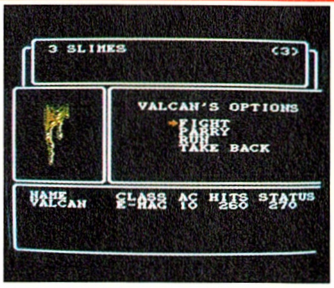
R-17 スライム生誕の謎序説公開！

スライム。一番弱っちいモンスター。彼らは最初、中級モンスターの分泌物たとえば汗、ツバ、血液、ひょっとしてオシッコだった。しかしワードナはそれを見落とさなかった。いっそのことコイツらを、も一度モンスターとして再生しようとたくらんだのである。そして、オシッコに気、生命をふき込んだ。と妙ちくりんな想像にふとかられる僕である。まったくオシッコ相手に戦ってるなんてミジメだね。えっ？新米のパーティーさん。

（栃木県・作山哲広）

なんと斬新な発想。「汚ないッ」と一言で片付せるわけにはいかぬ何かが伝わってくるぜ。一般的解釈「アメーバの巨大化した無定型生物……」じゃ物足りなくなってしまったのね作山くん。また君かぁー。





F-18 私は23歳のＯＬ 大のウィズ好き

べつにプリーステスは好きじゃないけど、お気に入りはバンパイアロード様♥。エナジードレインが怖くてめったに会いに行けないのが残念でなりません。さてさて、うちのパーティの失敗談ですが、それはついに悪の大魔術師ワードナを倒し、魔除けを手に入れた直後の出来事です。

「やった！　とうとう魔除けをみつけたぞ！　よーし！　城までテレポートでひとっ飛びだ!!」

と、ここまでは良かったのですが、あんまり喜び勇んで、一気に城まで帰ろうとしたため迷宮地下１階の天井までぶちやぶり、お城のお堀にはまって全員溺れ死んでしまったのです。

その場はどうにかリセットで回避しましたが、あの時はホントずっこけましたよ。

こんなにマヌケな私のパーティですが（マヌケなのは私かな？）そこはやっぱり苦労して育てただけあって、どーにもこーにも憎めないんですよね。

今まで２人キャラをLOST してしまいましたが、カント寺院がだめなら私が生き返らせてみせる！　とまた同じ名前のキャラを作ったりして……。

でも自慢なのは、聖なるヨロイを２つ持ってることと、手裏剣を持ってることです。でも、まだ忍者がいないのよ。村正もないので侍はお城でヒマを持てあましています。

（千葉の女邪道士）

あいくるしいばかりのウィザライフを垣間見させていただきました。ペンネームのおぞましさとはうらハラに、胸がキュン！　となるような御感想ですこと。同じ名前のキャラを作る気持ちよーくわかります。

Wizardry

投稿者の宿　東京都・ＮＦＥはねています。あなたは　しんこうしん　をえた。視力　をうしなった。栃木県・作山哲広はねています。あなたは　ちから　をえた。ちえ　をえた。しんこうしん　をえた。すばやさ　をえた。常連の名誉　をえた。千葉の女邪道士はねています。あなたは　うん　をえた。ずーと寝ててもいいけど、そうもいかないか。……じゃまた。

PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.7

今回は、みんなが待ちに待っていた究極のシューティングゲームRタイプを、マップ付きで完全攻略してしまおう。これでPCユーザーが増えるのはまず間違いなし。グラフィックからサウンド、敵の動きや出現パターンまで、何から何まで、ほとんどアーケードと同じだ！　ちょうど発売日は春休みになるところ。休み中Rタイプづけにならないようにね。

徹底攻略R・TYPE

文/ターミネーター辻



マップ付

■ハドソン
■3月25日発売
■¥4900

STAGE 4までの道のりは…

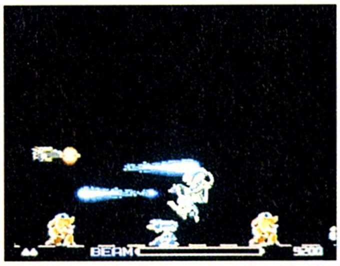
やっとRタイプがプレイできる。こりゃたまらんね。ヘミコンのシューティングなんぞ目じゃないぜ。しかし、グラフィックはアーケードそのまだけど、ちょこっと変更点がある。画面が少しだけ上下にスクロールするのだ。これは家庭用のテレビだと上下がきれてしまって敵が見えなくなる（特に2面など）恐れがあるために付けられたそうな。少々気になるけどしょーがないね。100円玉を気にしなくて済むんだから、アーケードではできなかった大胆な動きでおもいっきし4面まで攻めていこう。

ステージ STAGE 1

最初は上下スクロールが気になるけど、これはそのうち気にならないようになるでしょ。ビットやオプションでの体当たり攻撃ができるようになったので、アーケードに比べて非常にクリアしやすくなっている。ガンガンやってた人にはものたりないかもね。ま、このステージはグラフィックの美しさと音の迫力を味わうところと考えて一気に駆け抜けていってくれ。もちろんノーミスでね。

フツーのシューティング場面

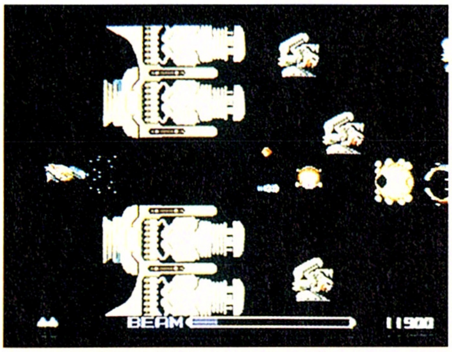
最初はフツーに敵をバシバシと撃っていけばいい。ここでビームのため撃ちを覚えるといいね。この、背景の何もないところで現れる敵キャラで一番手強いのは、モビルアーマーだけど、こいつはため撃ち2発で倒せる。これを覚えれば下をウロチョロしている敵を一気に倒すこともできるぞ。このPC版ではオプションをバリア代わりに使うこともできるし、体当たりさせて敵を倒すこともできるので、最初は前に装着して、敵基地内にはいる前に後ろに装着、後ろからやってくる敵に体当たりをかまして倒してしまおう。この、オプションの使い方を覚えると展開がラクになるのだ。



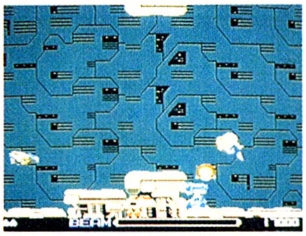
◀このモビルアーマーも波動ガンで攻撃してくる。長く正面にいるのは避けた方がいいぞ

ミサイル弾幕に注意！

基地内にはいるときにはオプションを前方へ先行させてから突入するようにしよう。その後、問題のミサイル弾幕張りの敵がいる。こいつは地面から張りだしている石のために直接狙うことが難しくなっているのだ。オプションを上からまわらせるか、いちばん上を通っていくかして切り抜けよう。途中のアイテムを取り忘れないように。



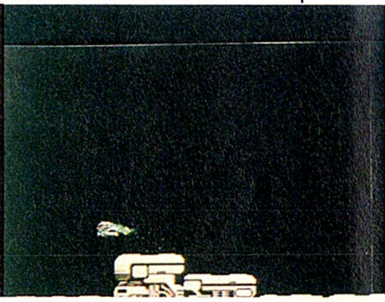
◀入口がせまいので、オプションを先行させてから突入しよう

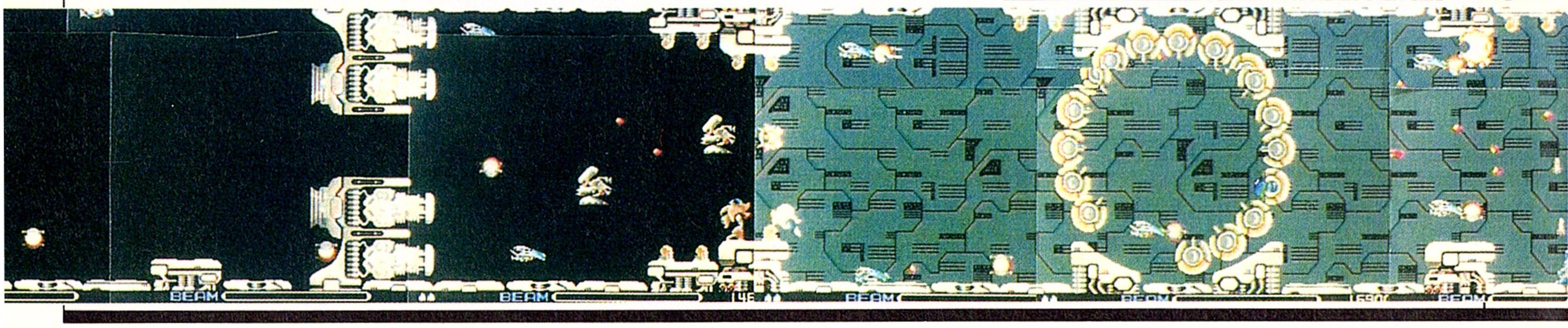


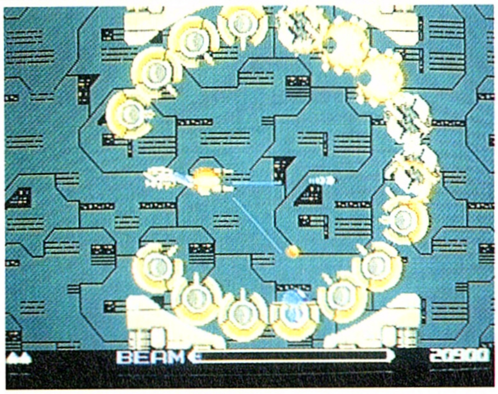
▲オプションをうまく誘導して、上からかぶせるようにすれば破壊できる

ステージ1 完全マップ START

このS1が一番長いステージになっている。オプションもここで一通りそろうはずだ。絶対ノーミスで行こう!!

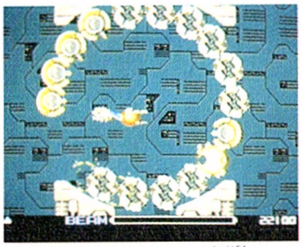






青いフィルターの敵を倒せ！

▲前方からの攻撃はかわせるが、上や後ろからの攻撃はよけまくるしかないのだ。反射レーザーならナナメに撃てるので早めに攻撃できるぞ



◀しかし、反射レーザーを持っていれば何の問題もなく砲台を破壊できるだろう。ちょっち簡単すぎるぜっ！

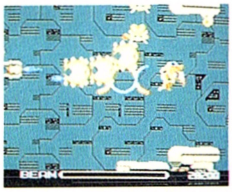
さあ、アーケードでは中盤のヤマ場だったぐるぐるヤロウのおでましだ。しかし、アーケードと違って砲台をひとつずつ、つぶしていくのではない。青いフィルターのかかったのを破壊すれば連鎖的にすべての砲台が破壊されるのだ。こりゃラクだね。はっきしいってちょっとこれは簡単すぎるんじゃないか？　と思ったぐらいだもの。ここへくる前にちゃんとレーザーを装備していればほんの一瞬で勝負がついちゃうんだもんなあ。アーケードでやりたての頃はけっこう苦労して通ってたのに。うまい人は弾をよけて、あえて破壊せずに通るのもおもしろいかもしんない。それぐらいでないとうまい人には不満が残るぜ。

ザコ敵を倒して対空レーザーを装備

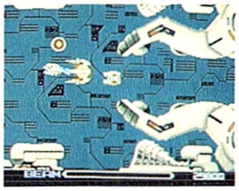
ぐるぐるを抜けたら、ちょっちこまい敵を相手にすることになる。特に上からくる飛行連隊には十分注意しなければならない。わかっていても、けっこう凡ミスでやられたりするもんだ。ま、オプションを前に装着してればいいんだけどね。それから、ここでは対空レーザーのオプションと、その先でミサイルを装備することができる。こいつは見逃しちゃあいけねーぜえ。このPC版Rタイプでは、線が細いせいかもしれないけど、レーザーがけっこう役立たずになってる。まあ使わなきゃならないところでは使うんだけど、アーケードの時のような力強さはあまり感じられないのだ。



◀こまかい敵には反射レーザーは不利なのだ



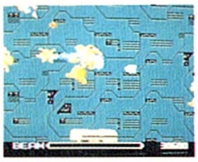
◀この対空レーザーに早くチェンジしよう



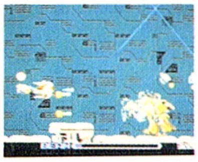
◀自動追尾ミサイルが発射できる

アーマー2機は波動ガンで！

間が狭いところを抜けると例のモビルアーマーがまちかまえている。しかし、ここもオプションがバリアになってくれるので、例の追尾ミサイルをよけまくりながらアーマーに向かうなんてことはしなくて済むのだ。イヤ〜、こりゃちょっと簡単すぎるかなぁ。レーザーを装備できるようになるけど、取るか取らないかはその人の好みだね。



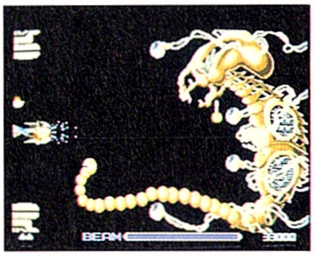
▶そのままつっこんじゃっても平気なのさ！



◀反射レーザーでも簡単に破壊できるのだ

ラストもオプションで!?

さあ、最後のボスキャラの登場だ。触手の動きがミョウにリアルな感じがしてとってもエグイ。こいつを倒すには真ん中からニョキと出る顔を狙えばいいんだけど、これには2通りの方法がある。波動ガンを2発くらわせるか、オプションを顔面に飛ばして撃つかだ。このPC版ではオプションを飛ばして倒す方法が簡単でよかったけどね。



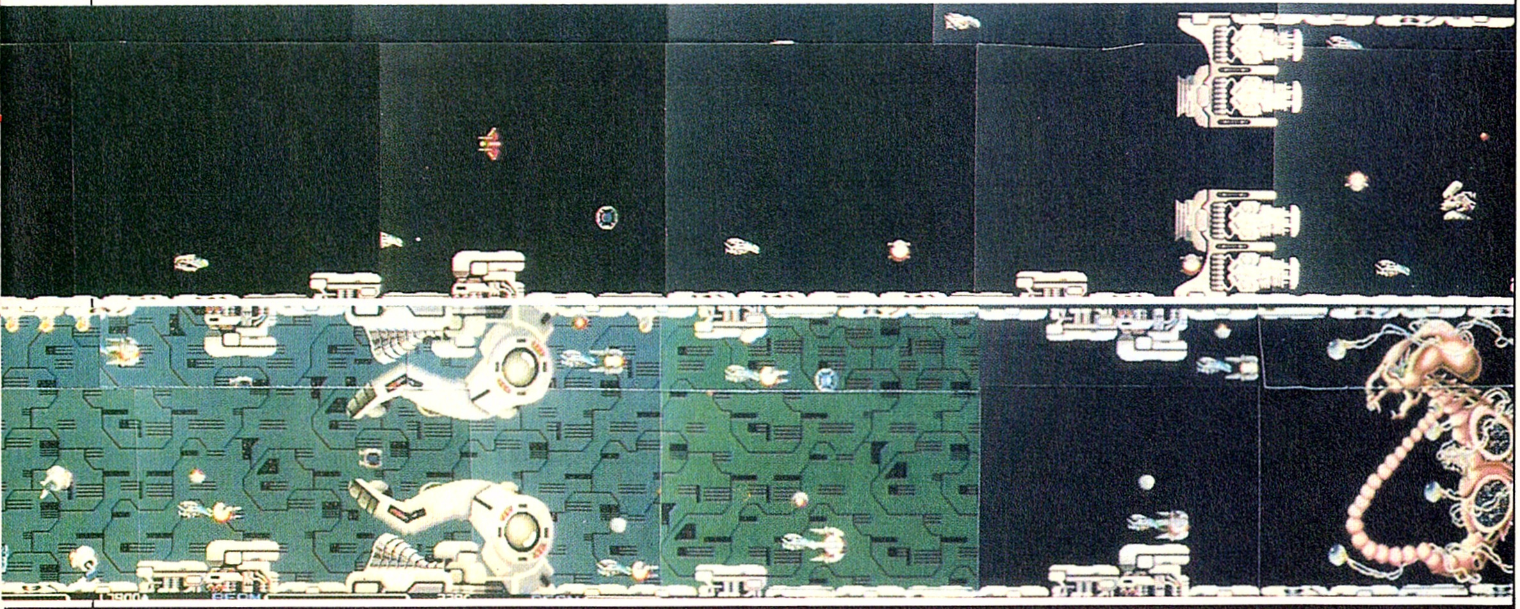
▲真ん中以外は攻撃しても意味がないあまりモタモタしてるとだんだんと接近してくるぞ



▲波動ガン2発でおしまいにするか

▼オプションを飛ばせるかどうかだね



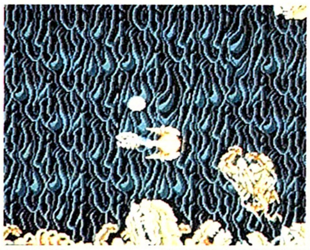


ステージ STAGE 2

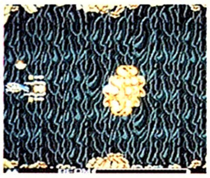
ここはわけわからん生物の死体置き場みたいなところだ。ところどころにあるノーミソが不気味だね。このステージ2のグラフィックこそ、PCエンジン版Rタイプの見どころでしょう。おおっと、グラフィックに見とれてちゃダメだぜ。ここでは死骸からの攻撃と空中を漂うクラゲのような敵の攻撃をうける。そのうえラスト近くではヘビみたいなのが石をばらまきながらクネクネとやってくるのだ。

死骸は波動ガンで!

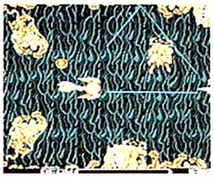
死骸の中から出てくるバケモノには波動ガンのため撃ちが有効だ。このバケモノは自機がこいつらの進む軸線上に近づくと飛び出すようだから不用意に真ん中にいないように。できれば左側にいたほうがいいが、あまり後ろにいると、前をふさがれてしまうこともあるぞ。出現のタイミングがわかれば前に出ておびき出すのもいい。単に撃つだけだと画面上に止まってしまい、障害物となってしまうぞ。



◀とにかく、ここは常にエネルギーをためておくこと!



◀2、3匹まとめて倒していくように、効率よく進もう



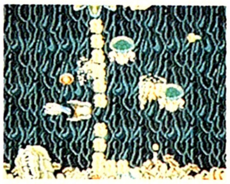
◀しかし、あまり待ちすぎると後ろからもやってきてしまう

クラゲは対地レーザーで!

中盤になると上下にいる花みたいなのがクラゲみたいなのをボコボコ産んでいく。これはほうっておくと後で後ろから攻撃してくるので確実にしとめなければならない。そのためにも、対地レーザーは絶対に必要なアイテムだ。対空レーザーでもいいんだけど、反射レーザーではちょっと心細い。こいつを倒すまで対地で切り抜けよう。



◀低空飛行で直接狙うか、よけまくるかだ

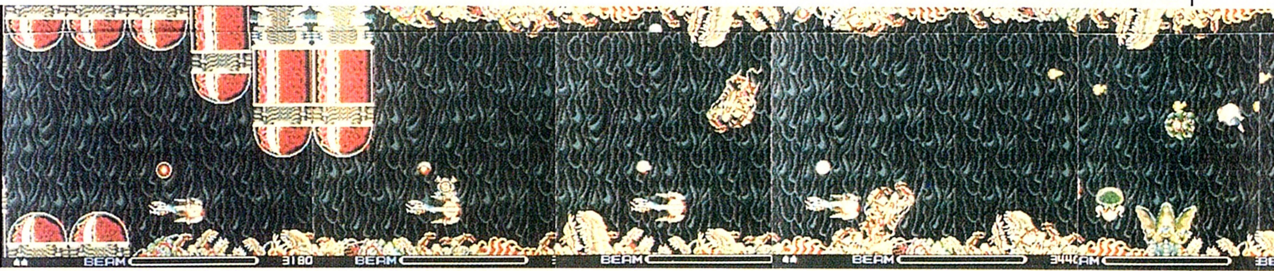


◀ここは対地レーザーがあるので破壊しよう

ステージ② 完全マップ

START

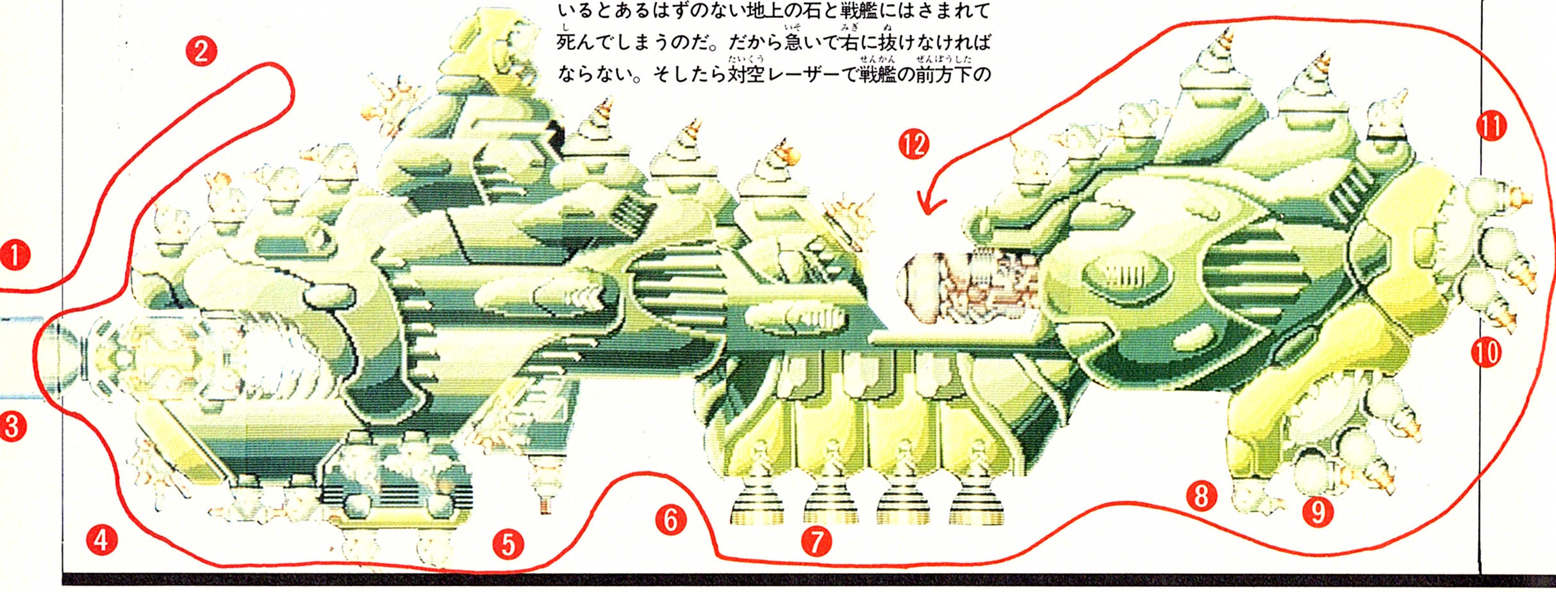
ほとんど変わりばえしない背景だけど、攻撃はけっこうキツイ。簡単になっているとはいえ、気を抜けばすぐにやられる。



ステージ STAGE 3

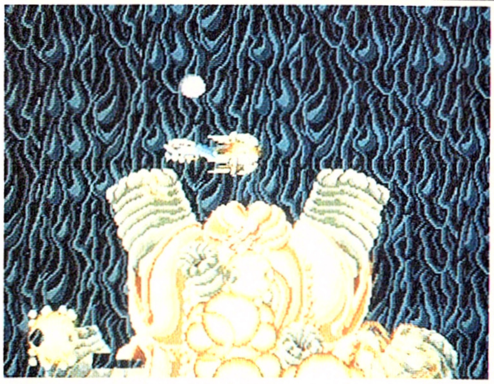
さあ、キョーフの戦艦の登場です。ここでRタイプをやめていった人も多いんじゃないでしょうか。しかし、やはりここもアーケードよりは簡単にしてあるようです。というわけで、アーケード版のようなムチャクチャな攻撃っていう感じじゃなくなってるんだよね。とりあえず対地レーザーがあればすんじゃうし。戦艦の攻撃が少々トロく感じられるんだ。最後も意外とあっけなかったしね。

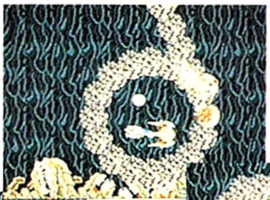
基本的にはアーケード版の攻略法と同じだ。まず、エンジンを波動ガンで破壊する。だいたい3発で破壊できるだろう。そのあと、対地レーザーオプションを付けて、戦艦の上の部分を叩く。そしたら下にいき波動ガンと対地レーザーで戦艦の底の砲台を破壊するのだ。そのころには対空レーザーが出てくるだろうから、中央底の噴射孔4器をそれで破壊する。その後は注意しなければならない。アーケード版だと1回そこで休めた。しかし、そのつもりで休んでいるとあるはずのない地上の石と戦艦にはさまれて死んでしまうのだ。だから急いで右に抜けなければならない。そしたら対空レーザーで戦艦の前方下の砲台を2つ破壊して、オプションを後部に付け替えて、イッキに戦艦前部上にいきながら、前部の砲台をつぶしてしまうのだ。そして最後は直接心臓部を狙っておしまい。最後は時間切れを待つのでなく、積極的に攻めていくようにするんだぞ!



ラストはヘビと肉の塊との戦いだ！

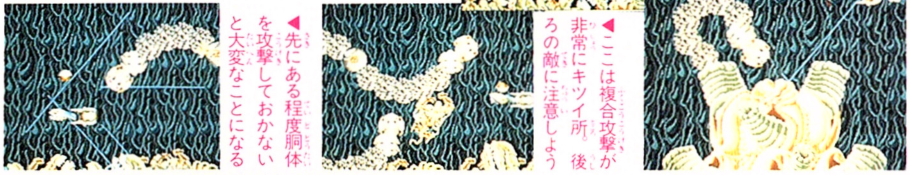
クラゲを倒すと、今度はいきなしヘビみたいなのがウネウネとやってくる。こいつの胴体からは岩がバコンバコンと発射されているので非常に危ない。やってきたら早々に胴体を撃とう。このヘビの本体は破壊できないのでいくら攻撃してもダメ。その動きにまどわされて、つられて動いて体当たりされないようにしなければならない。動きはいつも一緒なのでパターンさえ覚えちゃえば避けるのは楽なんだけどね。そして、その後には肉の塊が現われる。ねらい所は上から出てくる目玉みたいなヤツだ。ここも動きにはパターンがあるぞ。最初は4から出て1、2の上を通って3へ、次は素直に1から4へ、そして2から4へだ。この辺で破壊できるだろう。武器は対空レーザーが一番いい。はっきしいって対空レーザーってここでしか役に立たないんじゃないかなあ。





▼ここからナナメレーザーで急所を攻撃しよう

◀居場所に気をつけないと体当たりをくらってしまうぞ

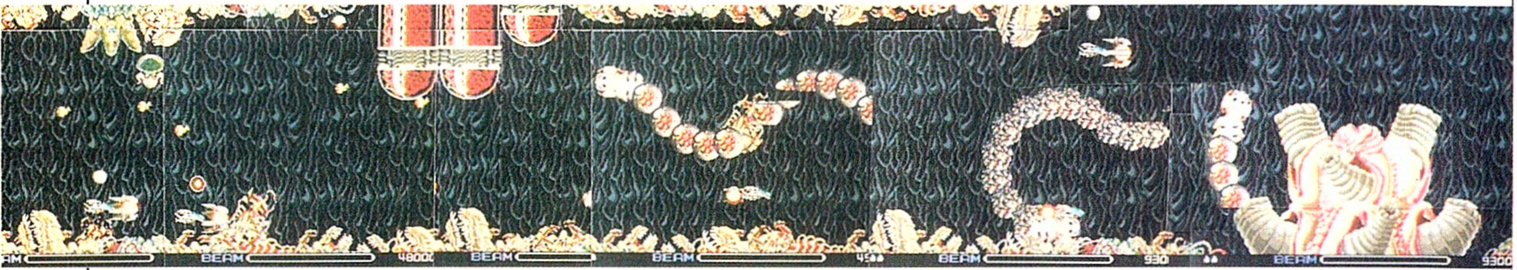


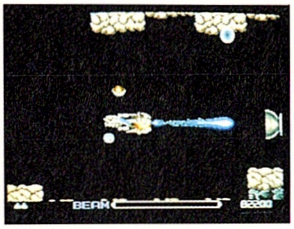
◀先にある程度胴体を攻撃しておかないと大変なことになる

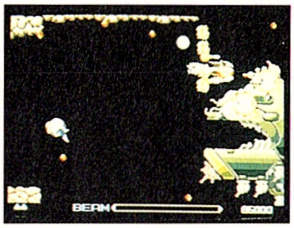
◀ここは複合攻撃が非常にキツイ所。後ろの敵に注意しよう

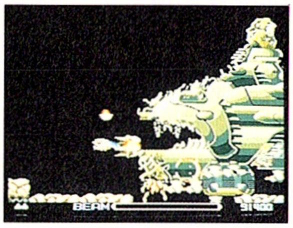


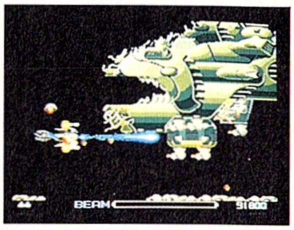
◀ここは一直線にしか動かないので攻撃のチャンスだ。反射レーザーなら上と下が攻撃できるからね。ここまでくれば倒したも同然だ

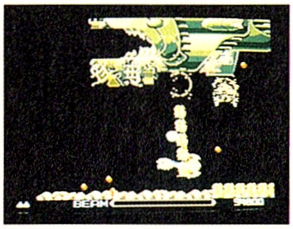


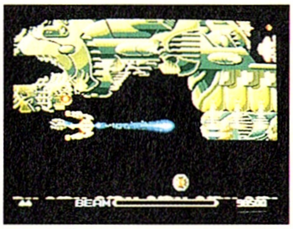
1

▲すぐにエネルギーをためて、エンジンの姿が現れたら撃つ！　つづいて2発目！

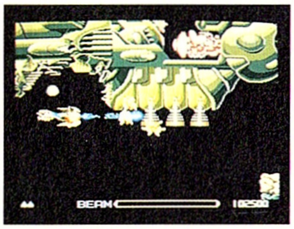
2

▲そうしたら上の砲台を破壊する。あせるとアイテムを逃してしまうぞ

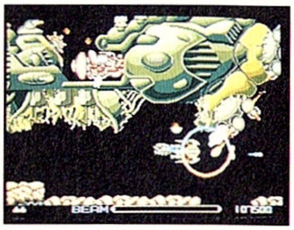
3

▲次は下の砲台。おもいっきり突っ込んでもだいじょうぶでしょ

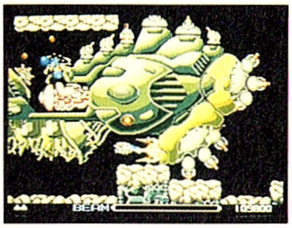
4

▲波動ガンで底の砲台を破壊する。敵のレーザーには注意しよう

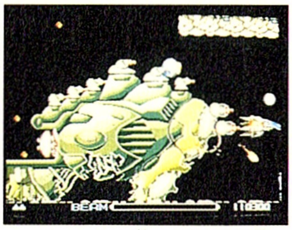
5

▲対地レーザーがあればこうやって底の砲台を破壊できるのだ

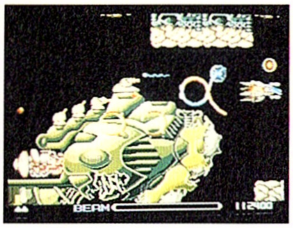
6

▲レーザーを撃ってくるヤツは早めに波動ガン攻撃をしてつぶしてしまおう

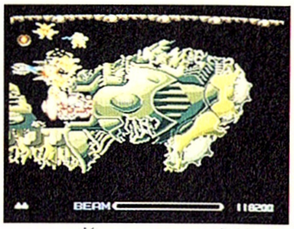
7

▲噴射ノズルは波動ガンで。対空レーザーでもいいけどね

8

▲これぐらいに接近すれば対空レーザーで簡単に破壊できる

9

▲ここでのんびりしてるとこのように地面と戦艦にはさまれてしまうのだ！

10

▲だからオプションを後ろに付けて一気に砲台を破壊してしまおう

11

▲ここでは次の面があるので反射レーザーはとらないで進む

12

▲アーケードと違って、ここまで大胆に攻撃できるのだ

ステージ STAGE 4

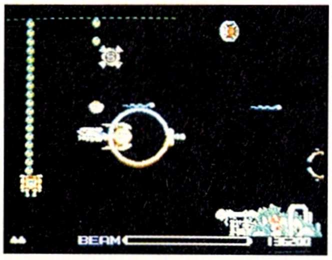
さあ、Rタイプ(I)の最後の面へやってきた。さすがに3面よりもハードな攻撃になっているぞ。ここで死んで装備なしで戦うのはちょっときびしいだろうね。装備としては、ステージ3の対空レーザーをそのまま維持していくのが一番いい。もし、反射レーザーを取ってしまったら、中盤に出てくる対空レーザーオプションを必ず付けるようにしなければならない。なぜなら、このステージ4では、反射レーザーはほとんど役に立たないからだ!

上下左右からいきなり襲いかかってくるぞ!

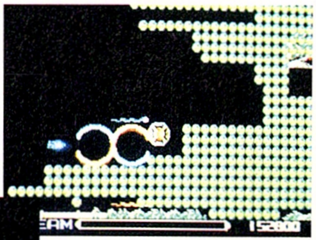
このステージは、クモのように糸を張り巡らしながら進んでくるヤツをどう処理するかにかかっているだろう。前から直進してくるのは波動ガンで簡単に破壊することができるけど、上や下から自機に向かってくるのは、出現位置を覚えておいて攻撃するしか手はないのだ。でないと体当たりされて、そこでおしまいになりかねないからねぇ。あとはオプションの前後の装着を頻繁にやることだ。後方からの攻撃が多いのもこのステージの特徴だからね。



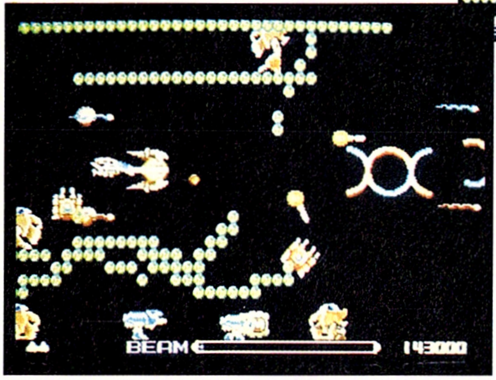
▲対空レーザーがあればここはラクに進めるんだけど、それ以外だと、よほどの腕がないと無理だぞ



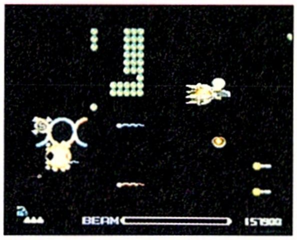
◀ビットがあればとりあえず上からの攻撃は防ぐことができる。下に気をつけよう



◀ここも対空レーザーがあるととても簡単に抜けることができる。後ろからの敵を忘れないようにね



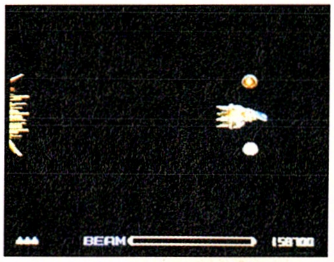
◀後ろからの攻撃もタイミングよく付けかえられるかどうかにかかっている。自分の位置に注意しなければならない面だ



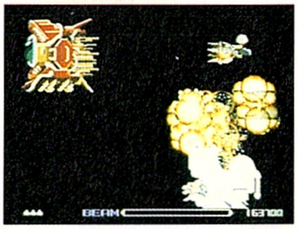
▲もうボスキャラかな～なんて思ってると攻撃される。最後まで気を抜けないのだ

3つに分離してる時攻撃するのだ!

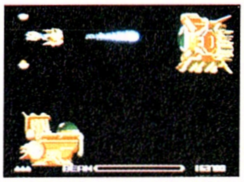
いきなり左から出現するので右へ、つまり前方へ移動しておこう。こいつは3つに分離しながら攻撃してくる。ねらい所は各パーツに付いている緑色の半球体だ。合体しているときは見えなくなってしまうぞ。こいつに有効な武器はやはり対空レーザーだろう。オプションを後ろに付けて上のを先に倒し、次に前に装着して真ん中のをやる。最後に下だ。あとは次のIIへの続きとなる…。



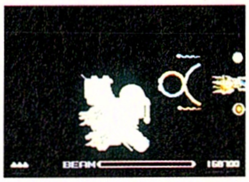
◀このように左から現れる。ボーッとしてるとやられるんだね。レーザー撃つべし



▶上のパーツは追ってくる習性があるので一番最初に破壊せねばならない。反射レーザーでも戦えるぞ



▲真ん中のは波動ガンで簡単に破壊できる。逆に下からの攻撃に注意しよう



▲最後のは後ろから狙う。急激な接近に注意しながら攻撃しよう

HOT NEWS ホットニュース ワールドスタジアム

■ナムコ ■4月下旬発売予定 ■価格未定

ファミスタがPC版でパワーアップ。ワールドスタジアムの登場だ!

あのファミスタがPCエンジン用ゲームになったぞ!! もちろんゲーム名がワールドスタジアムに変わったようにゲーム内容もパワーアップしているのだ。まず、グラフィック。これもう画面写真を見れば一目りょう然だね。そのうえ、音声合成による審判コールが入ってるし、ファミスタの10球団にオールドスターズ、メジャーリーガーズ、オールドリームス(″あふさん″なんて選手がいる)の3球団が加えられているのだ。PCユーザーは見逃せないゲームだぜ!!



◀モードは1P、2Pウォッチの3種類だ



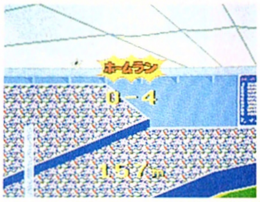
◀もちろん新しい選手も入っているぞ



▲オール・ドリームスの強打者どかへ。新しく加えられた3球団とは、他の10球団全てに勝たないと対戦できないのだ



◀ナムコスターズは、足のチーム!? さて、他のチームは……



▶新ピッカリ球場はドーム型。ホームランは、飛距離が表示されるぞ

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリー・トーク

京都いろはの「やきもち」はうまかった。福井さんどーもありがと

先日、ウィザードリィを買ったのはいいんだけど、他のファミコン誌にはあんまり書いていない。あっても1ページあるかないぐらい。必本をお友達に教えてもらい、これにウィザードリィのあったときの嬉しかったこと。ラッキーでした。
（大阪府・倉長みのり）
▶ぶじに階級章がつきましたあかつきには、あなたも友の会へどうぞ。日々いのる気持ちをわすれずに。
（ベニー松山）

ドラクエIIIの塔や洞くつのマップってどーして階段がねーの？なんで消しちゃってるの？まー別にいいけどさ。じゃあな。
（群馬県・曽根幸雄・17歳）
▶あのー、その、なんだ。ま、よくあるじゃないか。小林ひとみだって、見せちゃいけねえとこはかくしてんだろが。
（ハルク）

ファミリー・テニスの記事がとても参考になりました。今まで、すこんちょをけいべつしていましたが、このページを見てからというもの、すこんちょのファンになってしまった。
PS. 成沢さん、ベニー松山さん、テレビで見ましたよ。
（札幌市・明庭智英・14歳）
▶ちえちゃんは誤解しているようですが、ベニー松山は師範代大堀ではありません。別人28号です。
（ヒラ坊）

ところで犬っていびきかくの知ってました？
（大津市・安達枝里）
▶知ってます。それはともかく、ロンリコの一気飲みなどという危険な遊びはハルクだけにさせてください。
（目駄松）

田尻若大将はもっと毒舌を。
（大宮市・渡辺幸太郎）
▶そーいえば、毒のありそうなベロしてますねえ。好きだけど。
（マッキー）

シミュレーションゲーム入門なかなかよかったです。ドラクエIIIは早解きなんかしないでゆっくりやろうと思ってます。RPGもいいけどこれからはシミュレーションって感じかなあ。
（神奈川県・前田敏明・16歳）
▶あまり、ジャンルにとらわれないでおもしろいゲームをやっていきましょうよ。ゆっくりやるのが一番ですね。
（マッキー）

これってファミコン・フリートークにのるんですか？わーい。草ちゃーんえいすけ、ひろあきくーん、てるくーん、やっちーん、しゅうじくん、みてる。かぜひくな！
（和歌山県・室崎晃一・14歳）
▶あ、この手は二度とつかえませんので。名前のあがったおまえさんたちは全員一冊づつ必本買うんだぜ。たは。
（目駄松）

Vol.5 の田尻くんの言うことはもっともだと思う。けど日本の歴史をふりかえってみると、人様の文化を取りいれて、さらにスパイスをきかせて練りなおすということのくりかえしだったんじゃないかな。コピーとはきびしいけど、「ウルティマ」より「ドラクエ」の方が何倍もおもしろいのは事実だし。日本人は完全無欠の人間より「英雄、色を好む」ってのがむいてるんだね。
（愛知県・全開のキム）
▶田尻くんの意見に対してはゴナミファンのキビしい反論があるかと待っていたんだけど、そうでもなかったね。木村さんの意見が一番まっとうなところかな。
（井）

おい千葉光則！岩手県でもファミスタ'87はたくさん売ってたぞ。
（岩手県・千葉啓一・14歳）
▶これこれ、そんなにムキになるもんじゃない。売ってるって。
（ヒラ坊）

RPGもシミュレーションもさほどかわらないと思う。RPGでのパーティはシミュレーションの小隊みたいなものである。ただシミュレーションはそれをたくさん使用するものを戦略的、小隊など比較的ユニットの少ないものを戦術的というのです。シミュレーションを誤解している人が多いようですが、RPGもシミュレーションも自分のキャラを愛するというところはかわりません。
（長野県・三浦紀秋）
▶そうなのよ。愛するって耐えることなのよ。女ってつらいわ。
（グッキー）

みそさんはファミテニを50時間以上プレイしたそうですけど、僕はファミテニのウォッチモードをトーナメント21回、14人での総当たりリーグ1回、計60時間以上観戦しました。ウォッチはひまつぶしに最適です。
（岩手県・勝田恒太・16歳）
▶そのとおりとしかいえない。しかし、アナウンサー志望の人はあれ見ながら実況中継の練習したらいいんでない？
（目駄松）

V2おめでとう。みそさん、ハハ男ですね♥いつか、高砂屋のきんつばとエル・マドロンのクッキーを手みやげにみなさんの実物を見にいきたいものだと思いました。
（大阪市・石田久美子）
▶とーぞどーぞ。待ってます。
（ヒラ坊）

Vol.6の宝積さん。私の学校も同様なんですよ。私のクラスではホイミの意味も通じません。必本を読んでいるのも私だけです。こーなったら、本当にバグガールクラブ広島支部を結成しましょう！もちろん他の県の人でもかまいません。
（広島県・谷口麻衣子・13歳）
▶おーおー。がんばってくださいよー。
（井）

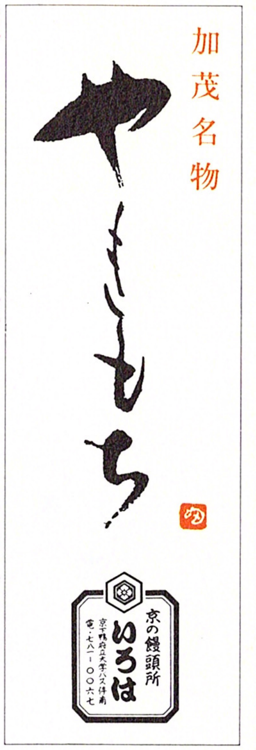
男塾バンザイ！
（大阪市・高尾純子）
▶すっぽんかましたろ
（目駄松）

ウィザードリィ友の会、どんどん続けてほしい！アスキーへウィザードリィ2を早くだせといってくれ。あー早く2がやりたい！ターボファイル持ってないけど。ドラクエIIIは約52時間ほどでといちゃったし。シナリオも考えてたの同じだったしなあ。あー早く、ドラクエIVがやりたい。やりたい。
（滋賀県・福島道宣・14歳）
▶あのねえ。やりたい、やりたいって武田信玄みたいな人ね。ウイズは心配しなくてもベニー松山クンがアスキーに早くだしなっておどしに行ってきたみたいよ。そのうち友の会で正式に発表があると思います。期待してね。
（マッキー）

古い話になりますが、ドラクエIIIの発売日に朝9時ごろ新宿の京王デパートの前でターミネーター辻さんを見かけました。ちょうどボクのヨコにいたので話しかけよーかと思いましたがやめました。しかし、でかかったなー。
（世田谷区・武田光則）
▶べつにかみついたりしませんから、声をかけてあげてください。
（ハルク）

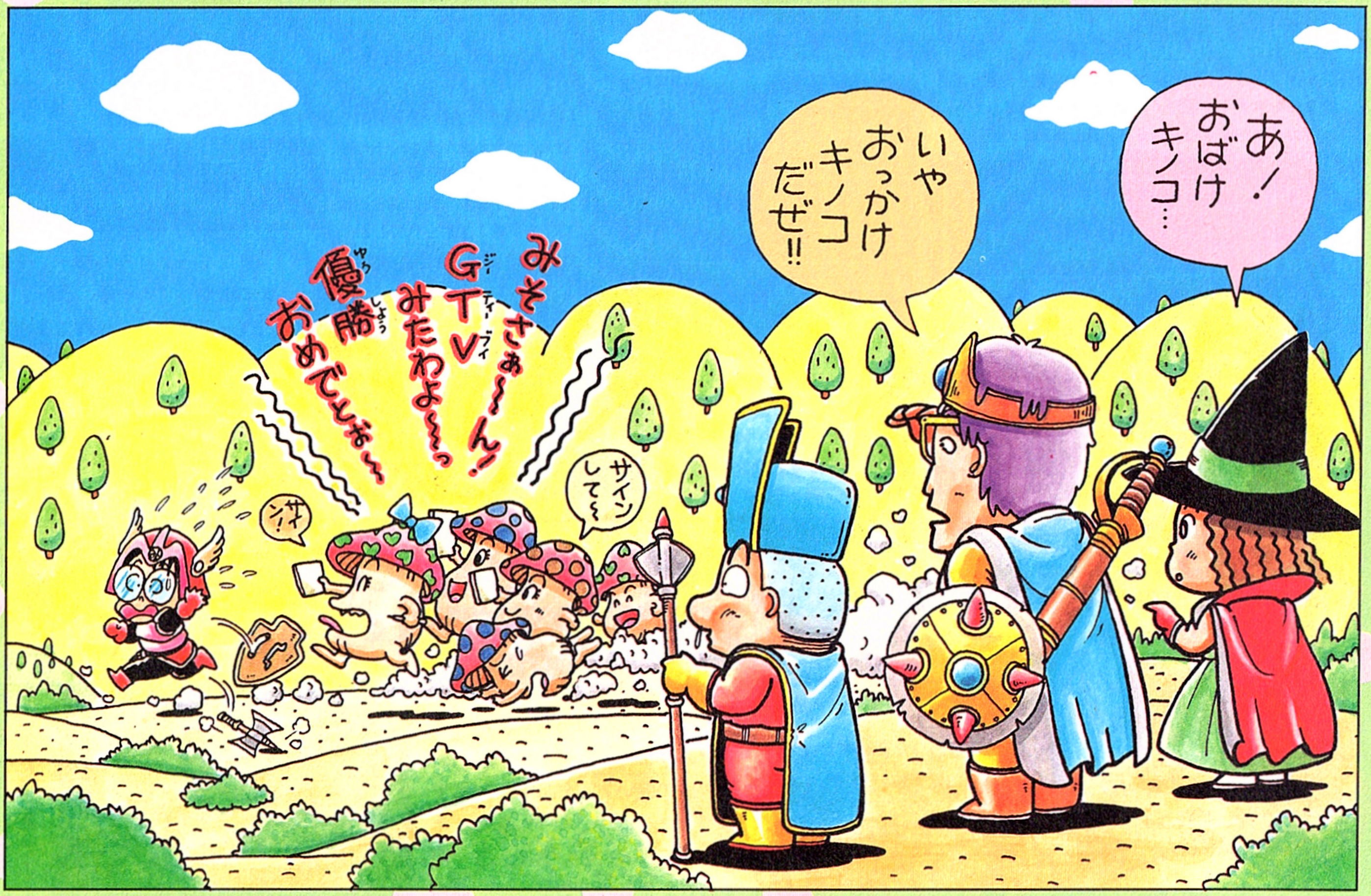
♥このコーナーへのおたよりはとじこみのアンケート・ハガキの感想らんに書いてくれるだけでOK！もちろん手紙でもかまいません。じゃ。（編集部）

先日はどうもありがとうございます。家中にドラクエとロックマンの嵐が吹きあれています。ナビゲーターの私としては一日も早く終えてもらうことを願う毎日です。（ドラクエIIIに焼もちを感じる私・福井秀代・京都府）▼というわけで福井さんからやきもちが送られてきたわけだ（井）



読者による読者のための

バグボーイクラブ



春夏秋冬、季節はめぐれど いつでもどこでも楽しめる!

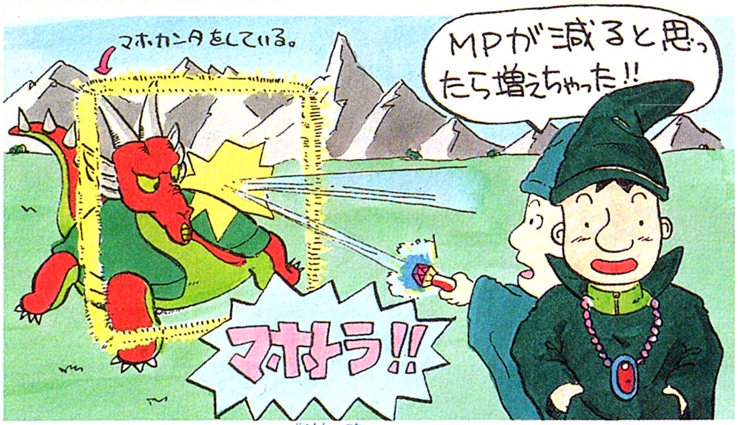
もうすっかり春ですねぇ。ホントに季節の移り変わりは早いものです。そこで、やっぱり春といえばBBCとゆーことになりますね! 夏や秋や冬も、BBCはイイものですけど、春ほどマッチする季節はございません。四季を通じて楽しめるBBCに、オフシーズンはないとゆーことでしょうか。そんなワケで、今回はいきなり、ドラクエⅢのバグテクでスタートとなります。

さあ、BBC（ハグボーイクラブ）もドラクエIII（スリー）でうめつくされてるかなあ？

大阪府（おおさかふ）通信（つうしん）タイム

うれしいマホトラ

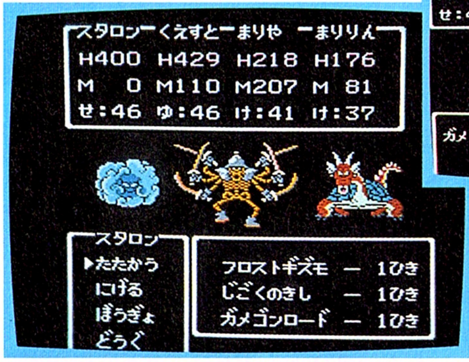
SOFT 5



○ガメゴンロードなど、マホカンタの呪文（じゅもん）を使ってくるモンスターを狙（ねら）え！　MP（マジックポイント）がなくなってきたら、マホカンタを使（つか）うモンスターを探（さが）しまわるのだ



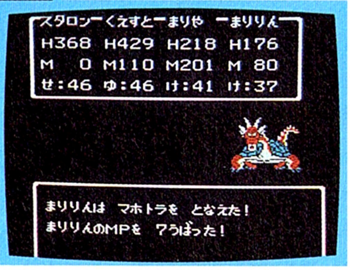
○でも、心配（しんぱい）はいらない。もう一度（いちど）MP（マジックポイント）の表示（ひょうじ）を見てみると、ナント取（と）られたハズのMP（マジックポイント）が、逆（ぎゃく）に増（ふ）えているのだ！　何度（なんど）かやれば、満（まん）タンになってしまうこともあるのだ!!





○最初（さいしょ）にガメゴンロード以外（いがい）のモンスターをやっつけておくこと。で、ガメゴンロードだけにしたら、マホカンタを使（つか）ってくるまでは、やっつけないで待（ま）っていよう！

○相手（あいて）がマホカンタを使（つか）ったら、さっそくマホトラをかける。画面（めん）にMP（マジックポイント）が奪（うば）われたと表示（ひょうじ）されて、MPを1度（ど）取（と）られてしまう



ドラゴンクエストIII（スリー）

お得技（とくわざ）　東京都（とうきょうと）・松浦由紀子（まつうらゆきこ）

ヤッホー！　みんなー、ドラクエIIIやってる〜♡　エッ、まだ買（か）ってない!?　それはまたアンラッキーな人（ひと）だこと。私（わたし）なんて弟（おとうと）に並（なら）ばせて、発売日（はつばいび）に手に入（い）れちゃったもんね！　でもって、技（わざ）まで見（み）つけちゃった♡　みんなにも教（おし）えてあげるネッ!!

ソフトをもらっちゃおう

ウルトラバグには ソフト10本（ほん）!!

SOFT 10



どわーっ!!　とさけんでから絶句（ぜっく）してしまうような、ブッ飛（と）びガンガンのバリバリ技（わざ）にソフト10本（ぽん）!!　ディスクシステム+5本（ほん）でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本（ほん）!!

SOFT 5

ええっ!?　とびっくりの、お口（くち）あんぐりビシバシ技（わざ）にはソフト5本（ほん）進呈（しんてい）しちゃうっ!!　またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには ソフト3本（ほん）!!

SOFT 3

スカッとさわやかグレート技（わざ）には3本（ぼん）、またはアスキースティック！

すぐれた技（わざ）には ソフト1本（ほん）!!

SOFT 1

使（つか）える小技（こわざ）にも1本（ぽん）あげます。カセット、ディスクお好きな方を！

ふつうの技（わざ）でも 金（きん）・銀（ぎん）バッチ

なさけなくても技（わざ）は技（わざ）。載（の）ることができればバッジがもらえるぜ！

必負（ヒップ）ハガキは ぼっしゅうの刑（けい）

なあ〜んてコトはない！　ご安心（あんしん）を。バッジを2種（しゅ）セットであげる！

MP（マジックポイント）が3無（な）くてもダイジョーブ!!

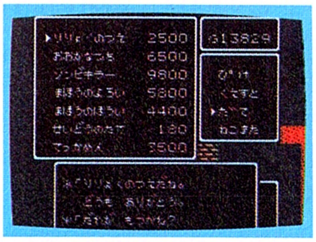
SOFT 1

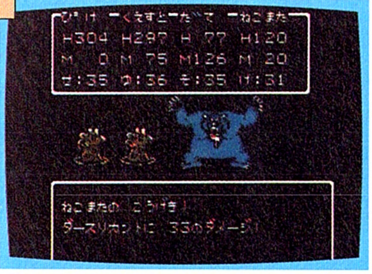
ドラゴンクエストIII

お得技（とくわざ）　福島県（ふくしまけん）・牧子和幸（まきごかずゆき）

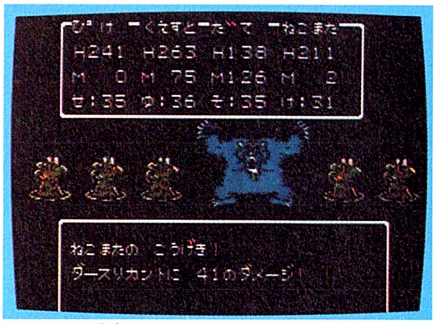
ドラクエIII（スリー）には、たくさんのアイテムが出（で）てくるよね!!　しかも、フツーの使（つか）い方（かた）以外（いがい）にも、利用（りよう）できるアイテムがいくつかある。そんなアイテムの使（つか）い方（かた）で、ぼくが見（み）つけた便利技（べんりわざ）がコレッ！　最初（さいしょ）からMP（マジックポイント）が0だとダメだけど、ある程度（ていど）まで残（のこ）ってるんならOK（オーケー）！　これでビシバシ戦（たたか）えるぞっ!!

○スバラシイ攻撃力（こうげきりょく）を持つ“りりょくのつえ”だが、値段（ねだん）は5000G（ゴールド）とケッコー高（たか）い。装備（そうび）するなら僧侶（そうりょ）がオススメッ!!





○フツーは使（つか）うたびにMP（マジックポイント）が3消費（しょうひ）するから、あまり使（つか）いたくないよね



○しかし、MP（マジックポイント）2〜1残（のこ）っていると、“りりょくのつえ”を使（つか）ってもMPは消費（しょうひ）しないで、ずーっとそのままだ。攻撃力（こうげきりょく）もほとんど変（か）わらないからとってもお得（とく）だねっ!!

剣の呪いは無料でとけるっ！

ドラゴンクエストⅢ

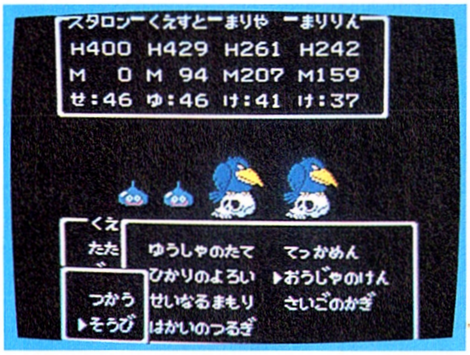
お得技　埼玉県・田中和成

なんも考えずに装備したオレもバカだけどさぁ、呪われた武器ってなんか頭にくるよなぁ～。金が無けりゃ、教会で呪いをといてもらうこともできないしさぁ、もォーメチャクチャ悲惨だよなぁ！　でもさぁ、これなら１Gも必要ないぜェ～っ!!





⬆塔や洞窟、その他で手に入れた、アイテムや武器！　むやみに装備すると、こーゆーメにあってしまうことがケッコーあると思いませんか!?

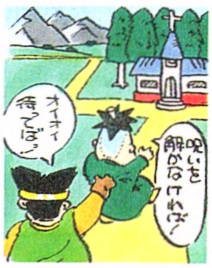


⬆そんな時にとっても便利なのがこの技！　戦闘モードの時にしかできないので、まずはモンスター探しからだ！　てきとうにあたりをウロついているだけでイイ

⬆モンスターがでてきたら、呪われた武器を持っている人は、カーソルをどうぐに合わせよう！　どうぐの中から、呪われていない武器を選びだし、それを"装備"にするだけでOKだ!!



⬆戦いが終ってから、もう一度見てみると、呪いの武器が体からはなれてるぞ!!





技でソフト、ソフトで技…。ソフトの無限増殖！

大阪府　ボツ常連

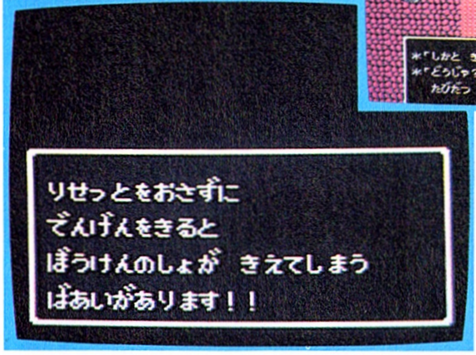
ボクを殺したのはダレ!?



ドラゴンクエストⅢ

リセット必負技　福岡県・高嶋幸太郎





⬆王様に会って、「すぐにたびたつのか‥」と聞かれたら、"いいえ"と答えよう！

⬅「おつかれさまでした‥」のメッセージが出たら、リセットボタンを１回押す！

私めが見つけた技は、大必負もいいところ！　Gがありあまっている、おヒマな方以外にはおススメできませんっ!!　それ以外の方は、あらかじめあずかり所にGをあずけてからなら、ためしてみてもイイでしょう。しかし、こんなしょ～もない技を見つけた私は、なんてオマヌケなヤツなんでしょう。みんなで笑ってやってください！



⬆すると、メッセージが右の方にずれるハズだ！　そこでⒶボタンを押すと、王様からいきなり叱られ、仲間が全員生きているのに持っているGが半分にされちゃうぞ!!

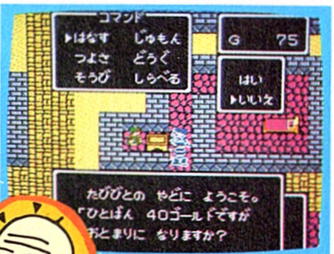
高い宿屋はパスしてセーブ！

ドラゴンクエストⅢ

セーブ　北海道・山下仁

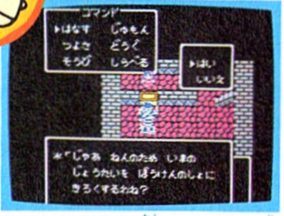
みんなはセーブさせる時に、HPをどうしてる!?　ぼくはきちんと最大値にしておかなきゃ、絶対に気がすまないんだ！　でも、遠くにあるお城は宿屋がバカ高い。そんな時に見つけたのがこのケチンボ技だっ!!

⬇こんなに宿代が高いなんて。とてもじゃないけど、ギリギリしかGを持っていない人にはイタイ出費になるから泊まれない！









⬆そんな時は、わざわざ高いGを出して宿屋に泊まる必要はないぞ！　王様に会って記録してもらったら、ルーラでアリアハン大陸にもどってしまおうっ!!



⬆帰ってきたら、自分の家でHPを回復させ、ルイーダの酒場で、もう一度記録してもらうっ!!

⬆あとはリセットを押すだけ！　この次ゲームを始める時は、酒場の前に記録したお城から始まるのだ



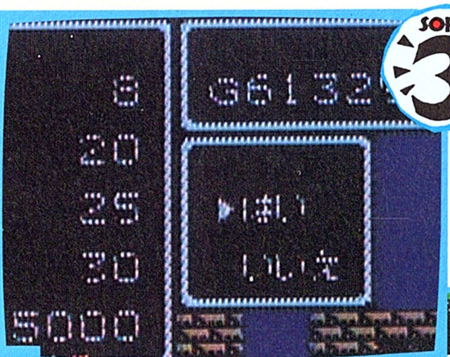
必勝本が元気だと、みんなうれしい。 群馬県 鈴木正明

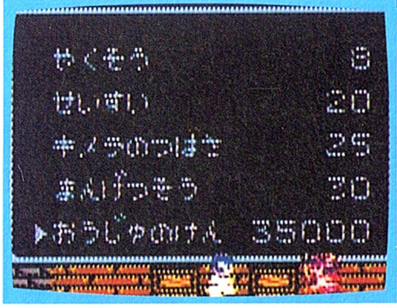
王者の剣はふたつ買えるよっ!!

ドラゴンクエストIII

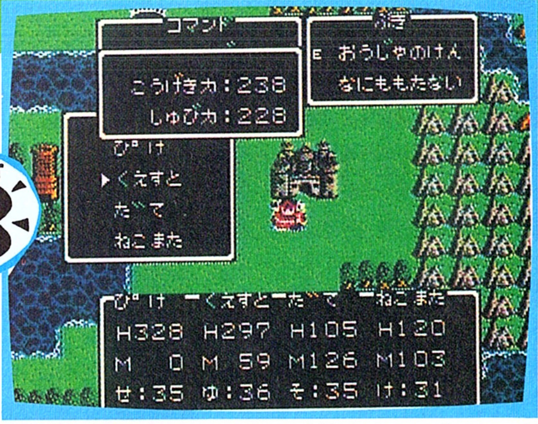
お得技　千葉県・後藤真美

私が見つけた、ズルチョンお買い物技を教えてあげるねっ♡ やり方といっても、すごくカンタン! お店のおじさんをダマしてるみたいで、ほんのチョッピリ良心が痛むけど、ふたつも買えればとってもお得! でも、Gが無くちゃ買えないわよ♡





○「何を買いますか?」と聞かれたら、迷わずに"王者の剣"を買おう!! ○すると、武器屋のおじさんが、「他にもなにか買うかね?」と聞いてくる。その時に「はい」と答えれば、もうひとつだけ"王者の剣"を買うことができてしまうのだ!!



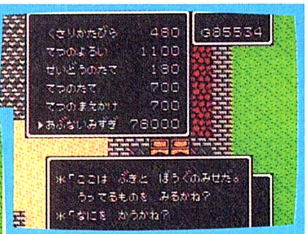


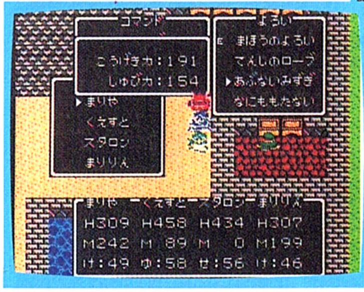
○普通はひとつしか買えないと思うけど、こうすればふたつを買えてしまう。すごくお得な技とも言えるけど、Gの出費はもちろんふたつ分だ! どうしても"王者の剣"がふたつ欲しい人は、Gをふたつ分用意しておかなきゃダメ!! ○"王者の剣"は勇者しか装備することはできないが、戦闘中にも道具として使えるので、他の人に持たせておくのもイイネ! ただし、値段がバカ高いので、そこまでして買う必要はないと思うよ!!

あぶない水着でウィンクしてもらおうっ!!

ドラゴンクエストIII

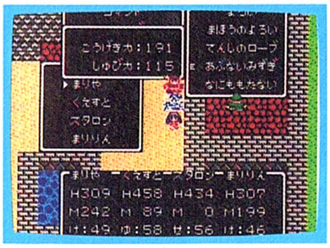
おまぬけ　大阪府・本間博

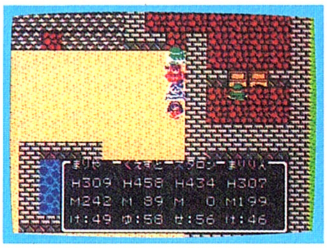




○7800♡Gもするなんて、すっごく高い! でも、かわいい女の子には、それぐらいのサービスをしなきゃダメ! ○買ったら、さっそく女の子に"そうび"コマンドで着せてあげようっ!!

○今までの女の子のグラフィックがガラリと変り、水着すがたになっている! ウーン、高いGを払っただけのことはあるゼ!! ○しかも、フィールド画面を歩くたびに、ウィンクしてくれるぞっ!やっぱり女の子は、こうでなくっちゃダメだよネッ!!





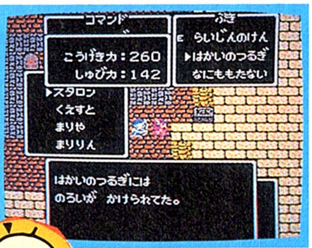
ぼくのパーティーは勇者以外、み〜んな女の子なのだっ! もォ〜かわいくてしょうがない、あんまりかわいいので、あぶない水着を着せたらお面白いことに気づいちゃった!

呪いのアイテムは捨てちゃえ!

ドラゴンクエストIII

お得技　神奈川県・荘田正彦

アイテムってさぁ、持ちきれなくなると捨てなきゃいけないよね。本当はそういうのって、なんかもったいない気がするけど、たまには役立つこともあるんだぜェー!!





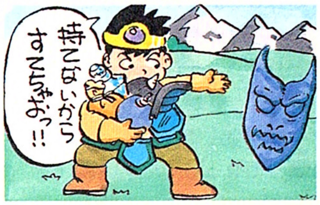
○なんだかよくわからないけど、すごそうな剣を発見! だれに持たせようかなぁー!? ○と言いつつ、勇者に装備させてみると、なんと、呪いのかかった剣ではないか!!





○こういう時は、呪われた人を先頭にして、他の宝箱を探すのだっ!! ○アイテムをめいっぱい持っていると、呪いのアイテムを捨てられる!



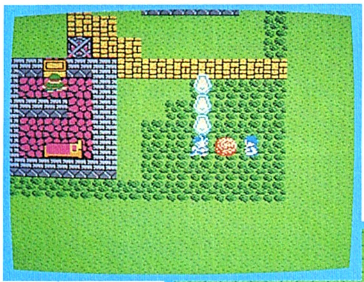




カンオケをひきずって歩くのはもうイヤッ!!

SOFT 3

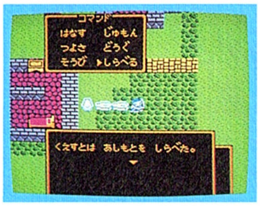
ドラゴンクエストⅢ
バグ　東京都・田中一郎



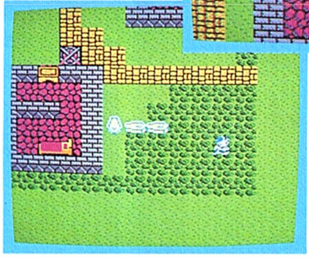
◆ここらでちょっとひと息！　おヒマな人は、レーベの村の岩がコロがっているところへ来ようっ!!
◆コロがっている岩を、村の左はしまで押してきて、岩をそのまま村の外へ出してしまうんだっ!!

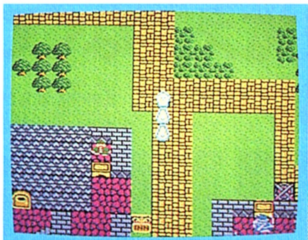


◆その後、岩がコロがっていた場所まで戻ってくる。武器屋のおやじと、少年が消えていたら成功！岩の置いてあった所を調べよう!!



◆一歩歩いて〝しらべる〟をするたびに、勇者が画面の中を点々とワープしまくるのだ





◆調べた瞬間に、勇者が他の3人と離れてしまうのだ。一度、村から出ないかぎりは、ずっと別行動をとり続けるぞ！
◆しつこく〝しらべる〟を続けていると、たまに、勇者が武器屋の店内に入ってしまう、なんてこともあるのだ



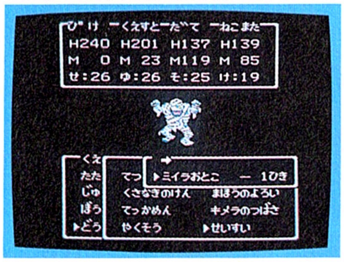
役に立つ技ではないけれど、ゲームの息ぬきに最高なのがコレ！　とにかく笑えるから、みなさんもぜひお試しください。仲間が全員そろっていてもいいけれど、3人死んでいたほうがより笑えるよ!!

聖水のもうひとつの効果

SOFT 1

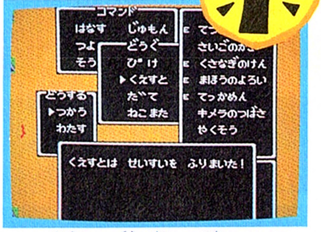
ドラゴンクエストⅢ
お得技　奈良県・益田英輝

聖水の意外な使用法を見つけちゃった！　でも、使えるのはミイラムの



効く相手だけ。レベルが低いうちは、それでもケッコーうれしいよねっ!!

◆普通はフィールドマップ画面でしか使えない。効果はトヘロスの呪文と同じだっ！



◆その聖水を、敵に対して使ってみよう
◆対ミイラ男だと、1匹だけに30ポイント前後のダメージを与えられるぞっ!!

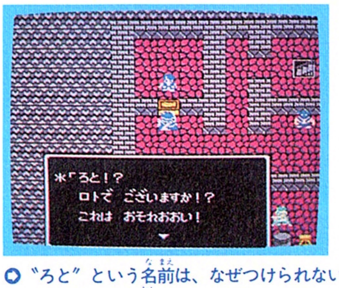


真の勇者っていったいだれ!?

ドラゴンクエストⅢ
コマンド　東京都・江田伸一

ケッコー意外なことなんだけど、登録できない名前があったんだぜ！　だれか気づいた人はいたかなぁ!?

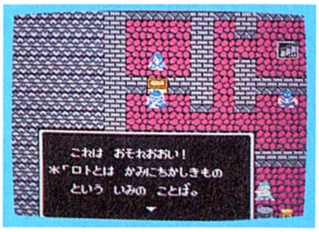




◆〝ろと〟という名前は、なぜつけられないのかということを教えてくれるぞっ!!



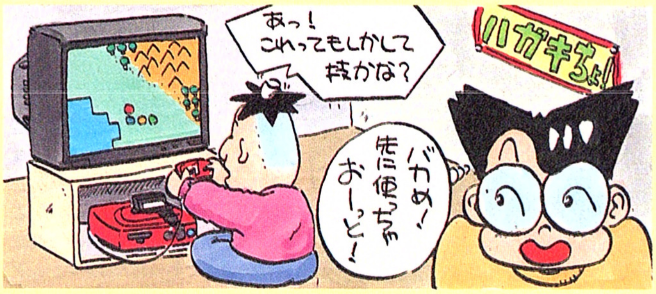
◆仲間を登録するためには、ここへ来て職業と名前を決めなければならない！
◆その時に、名前を〝ろと〟と入力する



次号のお題

超大技が届いたぞ!!

埼玉県の山口和彦君、東京都の奥山文康君から「アイテム無限増殖」と「超短時間レベルアップ法」という、ドラクエⅢの超大技を送ってくれたぞ！でもゲーム本来の楽しみをコワしてしまうかもしれないと言う理由から、せっかく送ってくれたんだけど、今回は載せることができませんでした。本当にゴメンネッ!!



新人さーん、ハシラさんがおよびよー！
岐阜県
必本の雅

バグボーイクラブ



ペンネームをつかって載ったら1人前だな。

神奈川県 青木真心

敵に会わずに夜にしたいのなら、こうやって、町や村の上を行ったりきたりすればいいよ!

ラナルータを覚えてなくてもダイジョーブ!!

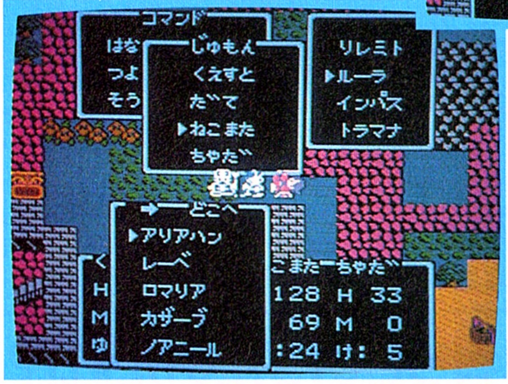
SOFT 3

ドラゴンクエストIII
お得技　宮城県・内田隆史

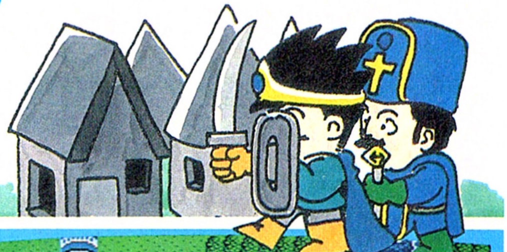
発売日当日に、まっ先に近くのおもちゃ屋さんに並んで手に入れました。家に帰ってからは、寝るのもおしんでドラクエIIIで遊んじゃった! これはそのときに見つけた技だけど、ケッコー役に立つと思うよ!!

◎夜の町は、昼の町とはちがう情報を教えてくれるよ。まずは一通り情報を集めようっ!!

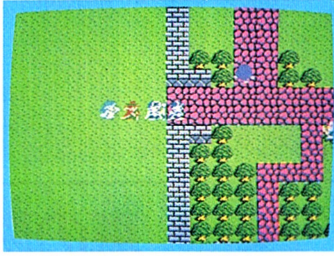




◎次は昼の情報を聞いてみたいな、と思ったらキメラのつばさか、ルーラの呪文を使おう。目的地は、現在いる町だっ!!







◎最初に昼の情報から聞く場合もあるよね! ルーラとキメラのつばさは使えないから、もっと別の方法を考えよう!!

◎別の方法とはコレだ! 町の上を歩けば、敵にまったく会わずに時間が過ぎる。手間がかかるけど、便利だと思うよっ!!

金のかんむりで守備力アップ!!

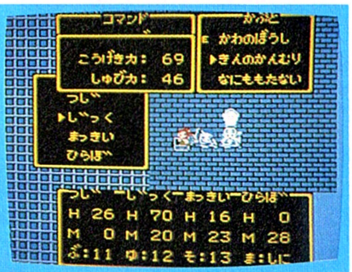
SOFT 1

ドラゴンクエストIII
お得技　埼玉県・松村司

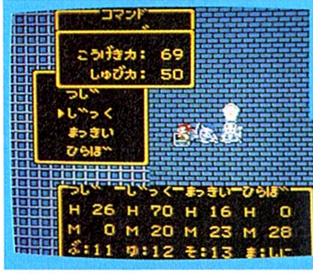
ドラクエに出てくるアイテムは、使うまで何の効果があるかわからないから、とっても楽しいです。どんなにつまらないアイテムでも、最初に使うときは不安と期待でドキドキ! 呪われたってかまうものかっ!!



◎ある場所に行くと、金のかんむりを手に入れることができる。はたして、装備することはできるのだろうか!? 心配だなぁ〜っ!



◎エ〜イッ! 呪われたってかまうものか! といったカル〜イ気持ちで、勇者にでも装備させてみようぜっ!!



◎ヘェ〜ッ! 金のかんむりは、装備すると守備力があがるのか!? 意外な結末に、オドロイた人もケッコーいるんじゃないかな。ぼくも装備させれば良かったな、と思った人はダレだぁ!!

クシュンと言ったら…

ドラゴンクエストIII
コマンド　長野県・水野正明





◎第一条件は、クロコショウを手に入れることだ。なんとかがんばってクロコショウを手に入れろっ!!
◎モンスターと会ったら、さっそくクロコショウを使ってみようっ!!

と〜ってもかわいいコマンドを発見したぜいっ! そんなにいつも決まるわけじゃないけど、ごっついモンスターに決まるとメチャクチャ笑えるぞぉ〜っ!! 仲間の女の子に決まると、なんとなくほのぼのして、ニンマリとほほえんでしまうのだ。てワケで、キミも絶対に使ってみよう! 戦闘中以外にも使えるぞっ!!



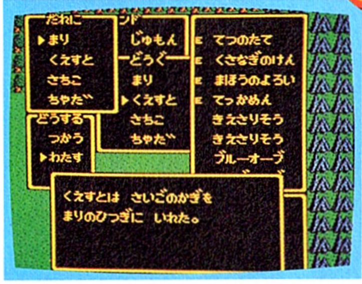
◎モンスターもクシャミをするけど、自分の仲間もクシャミをするぞ! 相手にダメージをあたえることはできないけどとってもおもしろいよっ!!

わてが浪花の商人だすっ!!

ドラゴンクエストIII
コマンド　和歌山県・宮原洋紀

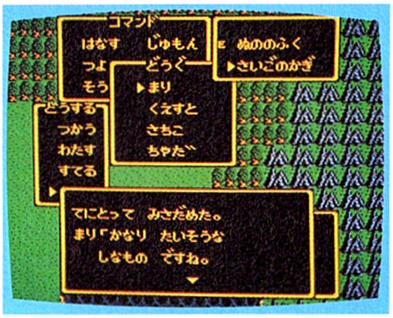






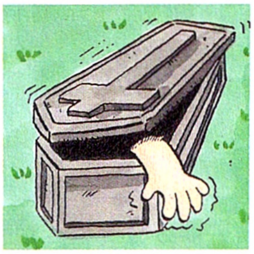
○商人が死んでしまったら、手に入れたアイテムを、見さだめてもらうことができないから困ってしまうよねっ!?
○でも、そんなことはムシしてしまおう! 手に入れたアイテムは、カンオケの中にぜぇ～んぶ入れてしまうのだ

いやはや、商人の心意気というものには、まったくもって感服いたしました。アナタの心意気をムダにしないように、わたしたちは立派に戦います。どうかいつまでも、わたしたちを見守ってくださいねっ! てなわけで、ぼくが見つけたおもしろいコマンドを教えてあげるっ!! そのかわり、商人をバカにするなよ～!



○商人は死んでいるから、アイテムを見さだめてもらえない! と思ったら大まちがいだ。商人は死んでも、根性でアイテムを見さだめてくれるぞ

オマエ死んでるんだろうっ!?



ドラゴンクエストIII
コマンド　東京都・佐藤則夫



○こいつらは弱そうだから、楽勝で勝てるかなと思ったのがまちがいのもと。戦士は死んでしまうし、仲間もボロボロになってしまったぜっ!!





○モンスターが宝箱を落としていったのが、せめてものすくいだ。でも、ちょっと待って、なんで死んだハズの戦士が取るのォ～

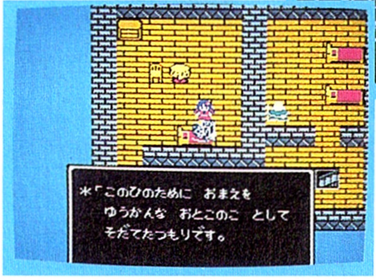
わたしは女よっ!!



ドラゴンクエストIII
コマンド　愛知県・山本洋之

○スタートを押すと、名前を入れる画面に変わる。名前を入力したら"おんな"に合わせてⒶボタンを押す!





○アレレッ! なんか変だなぁ～。最初に"おんな"と入力したハズなのに、なんで「ゆうかんなおとこのこにそだてたつもりです」って言うの!? ぼくは女の子の勇者でゲームがしたかったのになぁ～っ!!

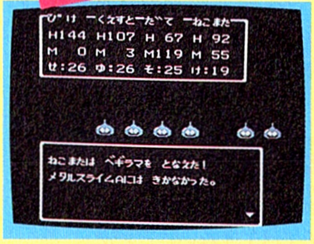
今号のおまぬけちゃん

えっこんなんあるのォ～!

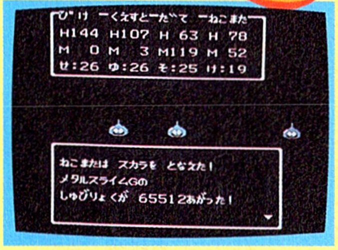
ドラゴンクエストIII
コマンド　広島県・太田誠

○守備力が65512もあがってしまう、おまぬけ技を見ることができる。それにしてもこれはあんまりだっ!!





○メタルスライムには、攻撃系の呪文はいっさい通用しないっ! 倒せなくてイラつく人は、スカラを使ってみよう!!



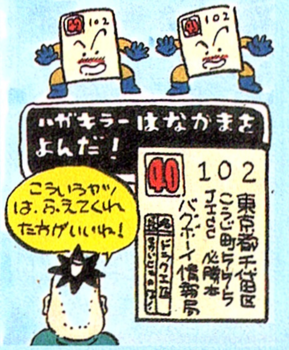
カワイイ顔したメタルスライム! 倒せば経験値がドーンともらえるんだけど、守備力が高いからそう簡単には倒せない。あんまりハラが立つから、呪文をかたっぱしに使ってみたら、おまぬけちゃんを発見したよ!!

募集

毎度おなじみ～っオマヌケ募集でございま～す! なさけない技に、なればなるほど高く評価してしまうというこのコーナー! みんなの"力作オマヌケ"を待っておりますので、ハガキに書いて送ってくださいませぇ～っと!!

もっとハガキを～っ!!

あなたの机の中に、書きかけのハガキはありませんか!? そんな方は、残りをぜんぶ書きあげて、さっそくポストへ入れてしまいましょう! きっとあなたは、必本の発売日が楽しみになるはずです。あなたの健康のためにも、それが一番良い方法でしょう!?





ハシラは定員一名です。
大阪府 高橋一正

必勝本は紙様だ!
大阪府 中須賀塞幸

おおいに笑かしていただきます！

FNN

鏡を見ると、目の下にできたくまがとても気になる今日この頃、みなさん、ドラクエIIIはどこまで進みましたか？　ウチのあきな（戦士）、ゆき（僧侶）、きょうこ（賢者）はレベル45になりました。やっぱり仲間は女の子に限ります。



笑う門には必本来たる

北海道
三国志

三国一の大バグ野郎

ソフトあるところにバグがある。日頃たまったウップンを、ハガキにぶつけてウサ晴らし！　あースッキリ!!



今週の三郎大賞

大阪府・綱木功

♨誰でも一度は、ずぇ〜ったいやったことがあるハズ！　あと、無意味にコートのまわりを走りまわるって、ゴマカシかたもあるそうな。



ドラクエIIIのおかげで任天堂の株が上がって、父ちゃんがよろこんでる!!　ありがとう、堀井さん!!

大阪府・虎那魅兼人

勇者の16才の誕生日、それは、旅立ちの日。
…そして、命日………だった。

北海道・メラメラ

はっきり言って、ドラクエIIIの登録所に登録されている3人（戦士、僧侶、魔法使い）は、ありがためいわくだ。

神奈川県・菜無古君

ノアニールの村の住民の皆さんへ…
立ったまま寝ないでください。

神奈川県・ラファエル

ドラクエIIIは宣伝よりもニュースの方がおもしろい!!

神奈川県・ＪＡＲ

♨そういえば、ＣＮＮでもやってたぜ。（ウソ）

おい！　コナミ!!　ドラクエIII発売日の前日にソフトを出すなんて、よっぽどの勇気がなくてはできないことだぞ。

群馬県・鈴木正明

ばかやろー！　中古のファミスタに、'87年度版のシールをつけて、中古の店に売ったヤツ！　まちがえて、買っちゃったじゃないか!!

神奈川県・百円食ってみろ。ヒャークエン

♨ＰＮが笑かしてくれる。

やい！　ケイ・アミューズメントリース！　ナニが怒IIだ!!　今度はグレードアップして怒らせる気か!?

福岡県・マグナムＴＡ

はっきりいって燃えろプロ野球と燃えろ野球けんが区別できなかったのは、俺だけじゃないはずだ…。

長野県・朝日正広

やいっ、「武田信玄」と「独眼竜政宗」と「信長の野望」！　名付けて「天下をのがした人物シリーズ」!!

愛知県・じんげんII



東京都・麗奈



神奈川県・げりちゃん



千葉県・たすとんさん

いくらなんでもいないだろ!!

朝、顔を洗おうとしたら頭がなかった!! 昨夜かなり酔ってたからなぁ。とほざくぐらいの度胸と力を待ってるぜ！

☆ナゾラー問答の事を、必殺シリーズの**中村主人**だとかたくなに思いつづけてるやつ！
新潟県・村田亘

☆今だに**ビックリマンチョコ**にこだわっている違いのわかるヤツ！
北海道・SABU

☆今だ**高橋名人**のいいつけを守って、**ドラクエIII**を1日1時間ずつしかやらない悲しいヤツ！
宮城県・ハトヤ

☆パンチアウトを極めた後、本物の**マイクタイソン**にケンカを売る貧弱な学生！
東京都・角田剛

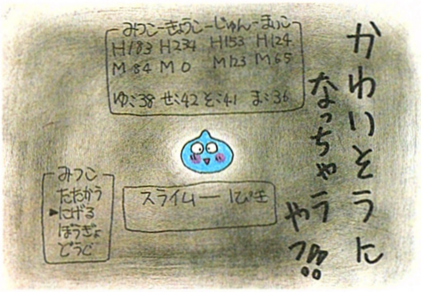


☆**「本当にこれで頭が良くなる!?」**といいながらファミリーベーシックを買う母!!
静岡県・NEWジャングル

☆トイレでケツをふく時、トイレットペーパーがやぶけ、**手でふいて**しまったボク……の友人だってば!!
静岡県・風のお英

☆ファミコンに関係ない**ネタ**でしか載らないやつ!!
滋賀県・鉄管ビール

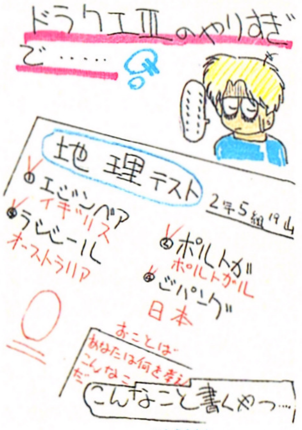
☆ゲームそっちのけで**ドラクエIII**のネタを書いてるヤツ。
群馬県・鈴木正明



⬆神奈川県・げりChan



⬆宮城県・江口亮



⬆東京都・山崎尚

禅の心で笑いに挑む！ ナゾラー問答



なーに、ナゾラーへの投稿なんて簡単なものなんだヨ！ よーするにリズムがあればいいってわけ！ 例えば、商品名にかけるとか、歌の文句に合わせちまうとかね。今回はそのベーシック(基本ってことだよっ！ いや学が出ちまったなぁ。)となる作品を選んでみたんだ。まぁ、よーく参考にして次回の投稿に力が入れば、こっちとら嬉しいってわけだな！ そんじゃなっ!!

●郷ひろみと結婚した女性は!?
答①カロ ②リー ③メイト
大阪府・畑啓一

●ドラクエIIIで体力が回復するアイテムは!?
答①マーメガ ②ホシイカソラ ③ヤクソウ
静岡県・ショッカーアキラ

●アサミヤサキ、風間三姉妹といえば?
答①スケバン ②カクさん ③水戸黄門
愛知県・徳兵衛

●節分の日に行われる行事は？
答①豆まき ②種まき ③ポール牧
群馬県・火炎竜

●ジャイアンツの監督と言えば!?
答①おう ②まきばは ③みどり
鳥取県・村上俊一

●ナゾラーランドのパッケージを描いている人は誰!?
答①さては ②なんきん ③たますだれ
高知県・つるまき

●シモンがダメージを受けた時の声!?
答①ラッキー ②チャチャチャ ③ウッ
大阪府・大沢陽

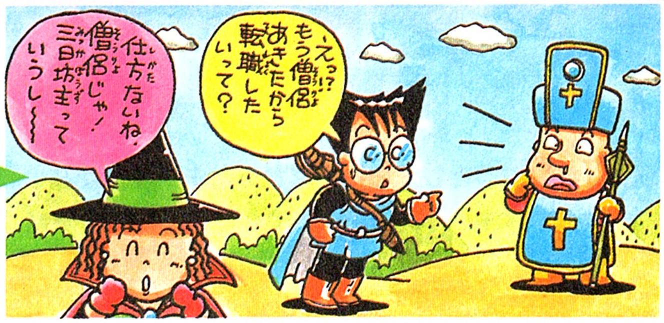
強いてはハシラを仕損ずる！ ケルベロス

一度載ったら、もうやめられない!!

北海道 アフターバーナーII

1000円ゲームさん こんにちは

安さバクハツ



今回が最終回だぜ!

ほ~た~るの~ヒィカ~リ、まぁどのゆうきぃ~。また卒業のシーズンがやってきました。オイラもそろそろこの業界から卒業します。永い間応援してくれてありがとうございました。(あと1回テニスがあるけど)

じゃ最後の1000円さんをいってみるぜ! 山形県のしょいちちゃんの報告がスゴイ(しょいちはNo.015)パンチアウト、オホーツクに消ゆ、ハイウェイスターがそろって1000円! 鬼太郎2が500円ときたもんだ!

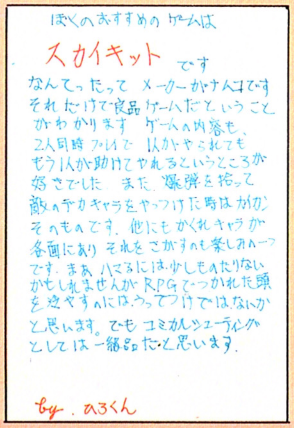
安いな~! パンチアウトは得だよな。オホーツクは今さら説明の必要はないし、これは強力! しかし鬼太郎2の500円ってのはなんだ!? ディスクの書きかえと同じじゃないか! 新品じゃないとは思うが、さすが1000円の王様バンダイさんだぜ。山形にいる人は鶴岡市のマツダストアに問いあわせて買いにいこう! (もう売り切れてる可能性があるもんね)

報告その2! 秋田のきたのさまくんと神奈川のボロコップくんから、奇しくも同じ280円のゲームが報告された。その名はバンゲリングベイ! 数ある問屋さんを、すべてヘリコプター嫌いにさせたという、印象的な一品。チョップリフター、ジャイロダイン、タイガーヘリと次々と墜落した事と因果関係は深そう。ジャイロはけっこう好きだったのにな…。ハイパーオリンピックの記録をやぶれるか、みんなで見守っていってほしい。

高知のプッツンアイス(No.018)からはサーカスチャーリー 980円という報告がきた。数ある問屋さんをすべてサーカス嫌いにさせた…なんてことはないが、立派なねこさんゲーム。必勝本の電話で待たされると、この音楽が鳴って楽しい。それじゃ、またあう日までサイナラ。

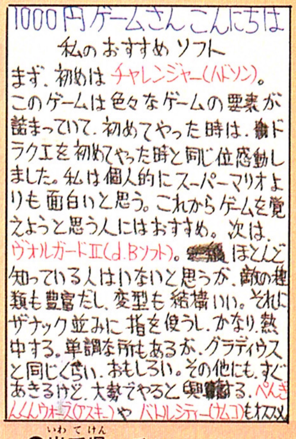
読者が選んだ オレのおすすめゲームさん

ゲーマーってのはたくさんゲームをやってるよーで、それほど多くなかったりする。オイラのノーマークのゲームを読者が紹介するぞ。


ぼくのおすすめの ゲームは
スカイキット です
なんてったって メーカーがナムコです それだけで良品ゲームだということがわかります ゲームの内容も、2人同時プレイで 1人がやられても もう1人が助けてやれるというところが好きでした また、爆弾を拾って 敵のデカキャラをやっつけた時は かいかん そのものです。他にもかくれキャラが 各面にあり それをさがすのも楽しみの一つです。まあ ハマるには少しものたりないかもしれませんが RPGでつかれた頭を冷やすのには、うってつけではないかと思います。でも コミカルシューティングとしては一級品だと思います。
by. ひろくん

⬆北海道・ひろくん

ちょっと単調なゲームだった気がするけど、言ってるとおりだと思う。今やると新鮮かもしれない。んー。


1000円ゲームさんこんにちは
私のおすすめソフト
まず、初めは チャレンジャー(ハドソン)。
このゲームは色々なゲームの要素が詰まっていて、初めてやった時は、ドラクエを初めてやった時と同じ位感動しました。私は個人的にスーパーマリオよりも面白いと思う。これからゲームを覚えようと思う人にはおすすめ。次は、ヴォルガードII(d.Bソフト)。ほとんど知っている人はいないと思うが、敵の種類も豊富だし、変型も結構いい。それにザナック並みに指を使うし、かなり熱中する。単調な所もあるが、グラディウスと同じくらい、おもしろい。その他にも、すぐあきるけど、大勢でやると興奮する、ぺんぎんくんウォーズ(アスキー)や バトルシティー(ナムコ)もオススメ

⬆岩手県・チャレンジャー

オイラはチャレンジャー・ヴォルガードはイマイチだと思うけどな。ペンギンくんは好きだ(左下参照ね)

今週の一本 ペンギンくんウォーズ

■アスキー ■定価5500円

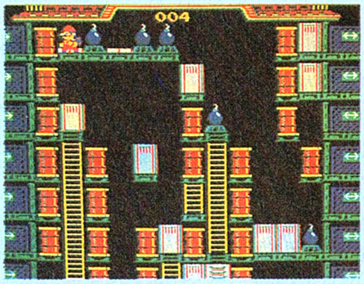
定価はやたら高いが(ドラクエIII並)今なら500円くらいか。1人でやるとつまんないが、友だちが大ぜいいると最高にもりあがる。8人までプレイできる。エアーホッケーの味がいい!



今週の一本 レッキングクルー

■任天堂 ■定価5500円

パズル物にハズレなしと言われるよーに、これも完成度が高い。(ハズレはバナナだけ) アクションとのからみ方がよく、少しヘタな人も慣れればクリアできる。500円なら買だぜ!



★こっちも最終回!!★ 目方でドン

さぁ最後の相場を始めるぜ。

●SDガンダム 3300円+250円

COMが考えてる時ヒマなので、その時に読む必本付き!

埼玉県・うーちゃーくん3号

●ソンソン 30円

初めて聞いた人はソンするゲームだなと思う(実際ソンした)

●アシュラナータ 5500円+1000円

タイトル画面で目を悪くする人続出。メガネ付で新発売。

静岡県・ショッカーアキラ

●ボコスカウォーズ 250円

ごいんきょの歌がうたえるから…。古い。

神奈川県・永見拡高

かーつ、永見ちゃんは古いことよく覚えてんなー。ボクのことも忘れないでね…。

紙(かみ)コン アトランダム

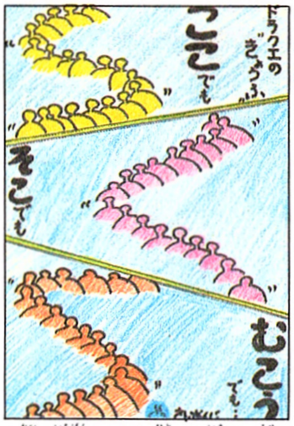


FNNのすべてを集めた"バグテラ"は、もう読んでいただけましたか? キミの名前もあるかもしれないゾ!



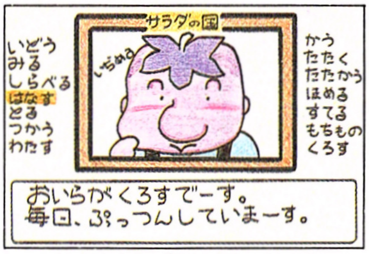
○東京都・春分手

♨メガンテの呪文を使うぞ。(芸術は爆発だあっ!) なんつって…。



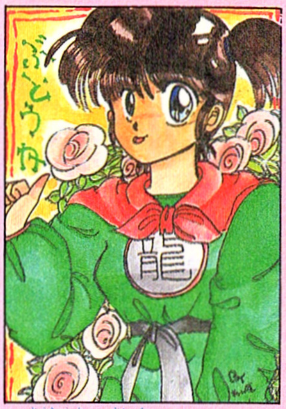
○東京都・さいおんじ

♨列の一番うしろの人は、今だに店にたどり着けないらしい。(ウソ)



○三重県・マル

♨このままゲームに出てきてもおかしくない!



HIPPONかばあガール

○東京都・麗奈

♨いっつも思うんだけど、麗奈ちゃんは13才のワリに絵がウマイ!



ハガキ一枚で君も「柱の男」。URRRYYY!!

滋賀県 鉄管ビール

♨ファイターマリオになると、キックとパンチで敵を倒せる、らしい。

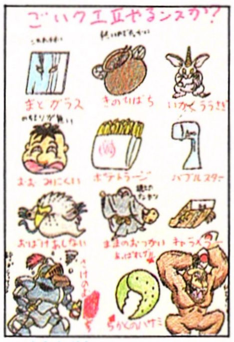


○愛知県・浅岡剛史

♨ホントに発売されてるかな?



○愛知県・織田信長



○島根県・ラークン

♨こりゃ笑える! この調子でキャラを考えてちょ。



○鳥取県・村上俊一

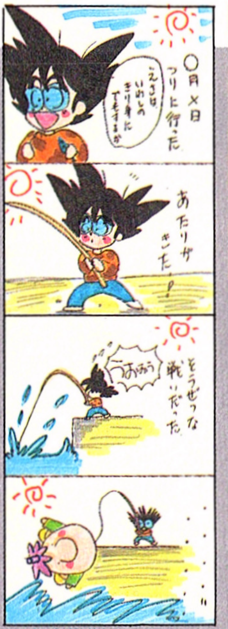
♨きっと忘れられない日になることでしょう。



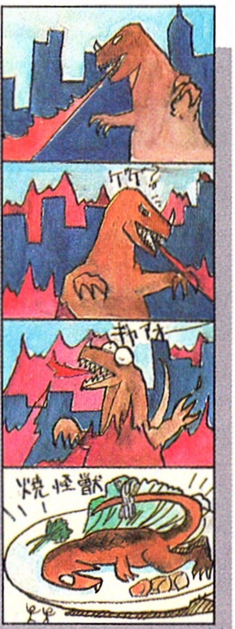
○神奈川県・シャカ様好きよ♡

♨スライムくんもいたのに、お気付きでしょーか?

四コマまんが倶楽部

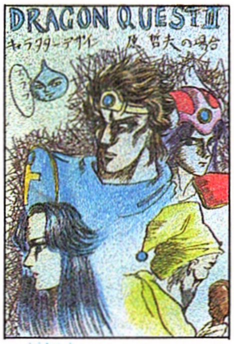


○神奈川県・げりちゃん



○東京都・ベロニカー竹

♨ひさびさの2本立てざんす。そーいえば、田舎のほうではロードショーが2本立てだったりする。まっ、そんなことはどーでもいいけど。ウ〜ム、両者とも出来はイイのだけど、もうひとつパワーに欠けている気がする。今後に期待!



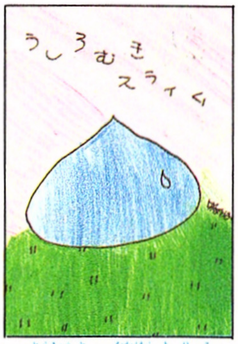
○東京都・バケツハリスライム

♨勇者は秘孔を突いた! スライムBはもう死んでいる。



○北海道・三上将隆

♨いたいた、こーゆーヤツ。新宿にもいっぱいいるぜ。



○東京都・中原夜梨子

♨さあ、残すはスライムの横顔のみ。挑戦を待つ!

今週の高橋くん



○愛知県・浅岡剛史

♨ギャハハハハ! このCMっておかしいよな。初めて見たときゃ大笑いしたもん。おもちゃのカンヅメをあげよう。(ウソ)

FC誌界のM・ジャガー。次号の必本は4月1日発売です。

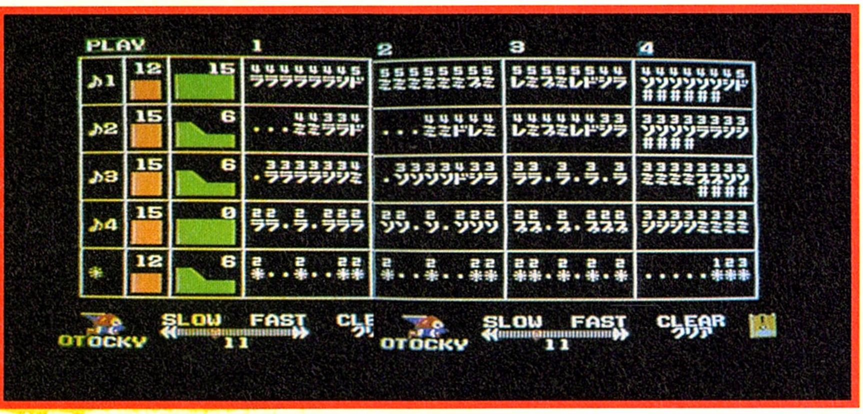
君こそファミコンミュージシャン

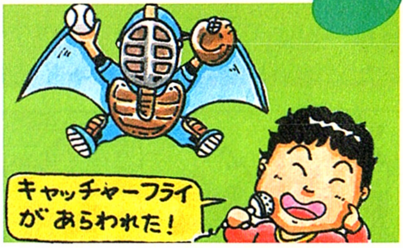
ファミコンスーパーヒットスタジオ

オトッキー作品のレベルが最近いまいちだったけど、今回は久々の快心作！

♬オトッキーで作曲だ！ ★オリジナル

今号のサンプル 採譜／宮城県 ほいみすらいむ





まるでファミコンソング！

バンドでもやってたことあんじゃないかって思っちゃうくらいフレーズが楽器っぽい。特に4トラのベースなんか人間が弾いてるような感じがでてるね。曲は全くのファミコンソング！

採点表		音色	7
メロディー	6	ポップ度	7
リズム感	7	完成度	8

★商人 作詞 鳥取県 村上俊一

OH！　あなたってすごいのね　お金あつめのプロ
OH！　あなたってすごいのね敵のへそくりとっちゃう
自分の手をさしだし　かいぶつのはらをくすぐる
かいぶつくすぐったいから　思わずお金を出しちゃう
金持ちあなたがすきよだけど今夜はびんぼう
なやみを聞かせて

商人　商人　むねのおくのなやみをきかせて
商人　商人　ずっとわたしあなたをつれてゆくから
商人　商人　いいとこはお金をあつめることだけ
商人　商人　あなたがいればいつでも金持ち～

★スーダラ節 作詞／愛知県 徳兵衛

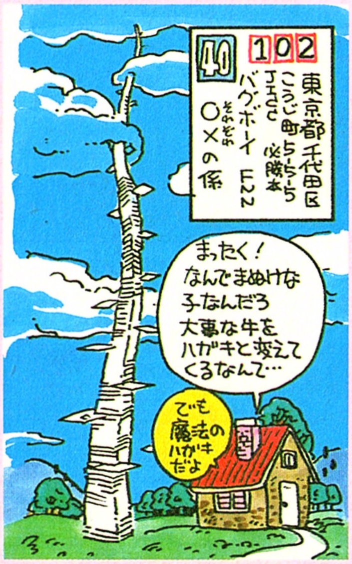
ちょいと1時間のつもりで遊んで
いつの間にやら　レベル10
気が付きゃ　1コン握って
こたつで　うたた寝
これじゃ体にいいわきゃないよ
分かっちゃいるけどやめられねえ

(ホイミ)　スススライム　ベギラ
マパルプルテ
ドドドラキー　ベホイミ
おおねずみ
マママホトラ　四人パーティー
ラナルータ
ドラドラドラゴンクエスト
早く遊びたいな

○なんなのよこのジジムサイ選曲は！　もっと全国のファミコン少年少女の分かる曲にしてよね。それにしても歌詞がとっても面白い。いきおいのある作品！

○コレはホントにケッサク！　サビの部分のキャッチーさはもうほとんど他を寄せつけてないね。思わず、♬商人、商人ってハナ歌うたっちゃいそうなほどヨ！

寄ってらっしゃい、見てらっしゃい！



ハガキが載れば名前が載るぞっ!! 日本全国に君のセンスとファミ知識の豊さを知らしめるのだっ!!　さぁ急げ、この時を逃してはならない!! 今すぐハガキを出すのだっ!!

三国一の大バグ野郎

ソフトメーカーに文句をつけるユーザーのためのコーナー!!　思ったことを心のままにぶつけよう!!　ゲームの世界に矛盾やウソは許されない!!

いくらなんでもいないだろ！

いねーよいねーよ！　ずえったいいねーよ!!　と笑いながらも心当りにヒヤッとしてしまうこのコーナー!! 他人を告発してあざ笑うもよし、自分をネタにしてイタブルのもよし!!

紙コンアトランダム

絵ネタならばなんでもアリ！　上手下手は問いません。おまけに、切り貼りネタも増加の一途をたどる、混乱のコーナー。ネタ切れの恐れナシ！

ファミコンスーパーヒットスタジオ

FC誌界唯一の教養あふれる？　音楽講座。ほとんどケン坊の趣味のコーナーとゆー話もチラホラ。ファミリーコンポーザーに期待したい。

新コーナー近日登場

新入学の季節に合わせて、当FNNも大幅な（かどーかは見てのお楽しみ）モデルチェンジを行おうかと思います。乞ご期待!!

こうじまち画報

○ナゾラー問答○

お待ちしてますナンセンス!!　ファミコンネタで挑む禅の世界だっ!! 切れ味のスルドイやつを待ってるぜ。

○四コマまんが倶楽部○

絵の上手下手よりまずはセンスが大切だね。君だけの世界を4つのコマで表現するんだ。期待してるぜ!!

○ふれあい日記○

日常の生活の中で、ふと感じるあたたかい心。何気ないふれあい…。真心のおハガキ待っています。

○新コーナーも募集中○

自分で勝手にコーナーをつくっちゃってもイイゼ！　オモシロければFNNの新コーナーになれる!!



FRIDAY SPECIAL
フライデースペシャル69
バグボーイデラックス
ボツハガキも大復活!!
バグデラッツ!
あらゆるゲームを楽しもうっ!!
定価390円
ファミギャグ大爆発!!
発売中!!
日本中から集まったお笑い投稿
いいネタ選んで一挙公開!!
総てがここにある!!
お笑いドラクエワールド
ファミリーシリーズ
燃えプロスペシャル
THE BEST OF FNN他
JICC出版局


せんごく
戦国
本
シミュレーション・
完全
全国制覇の野望に燃えるか
戦国最強の
武田騎馬軍団を駆使し、
天下統一を成し遂げろ。
すのうちさとる渾身のゲームコミックでつづる
おもしろくて、わかりやすい戦術・戦略！
3月28日
発売!!
必勝ガイド
武田信玄
たけだしんげん
フライデースペシャル70
●定価380円


さいげん
再現
格ウォーゲームを攻略
奥州制圧を目指すか
状況に応じて、めまぐるしく変わる戦法、それがシミュレーションゲームの醍醐味。わかりやすいコマンド紹介とくわしい敵国データを満載だ！
4月8日発売!!
フライデースペシャル71
必勝ガイド
独眼竜政宗
どくがんりゅうまさむね
●定価380円
FRIDAY SPECIAL
JICC出版局

SUPER GOLD

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

毎号欲しいソフトが300本、170名に当たるSUPER GOLDプレゼントだ。毎号30ずつついてくる、SUPER GOLDをためれば、2本・3本とまとめてもらえちゃう。右の表を参考にして目標を決めてね。ソフトは君のほしいものなら何でもOK。カセットでもディスクでも大丈夫だぞ。さぁ、SUPER GOLDを今すぐ編集部へ送っちゃおう。ビッグなチャンスが君を待ってるぞ。

30 SUPER GOLD (30GOLD ゴインキョシール1枚)	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD (60GOLD ゴインキョシール2枚)	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD (90GOLD ゴインキョシール3枚)	ほしいソフト3本 抽選で40名

★ゴールドがそのまま使える!!

去年大人気の「ごいんきょクエスト」についていたGOLDがこのプレゼントに使えるぞ。

★ゴインキョシールもそのまま使える!!

「ごいんきょにおねだり」についていたゴインキョシールだって、このプレゼントに使えるんだ。ただし、ゴールド・ゴインキョシールは4月15日が有効期限。それまでに編集部に送らないと無効になっちゃうから、早めに送ってね。

今回のFCグッズ

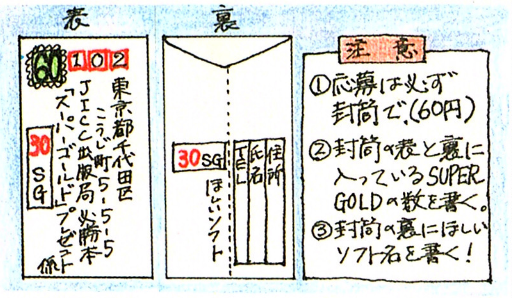


ダブルチャンスプレゼント
ジャンボ尾崎のマーク入りバッチ
(HAL研究所)
10名



応募方法

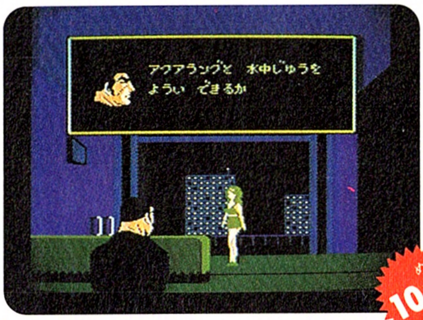
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに! 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは4月1日(金)当日消印有効。発表はVol.11の予定です。



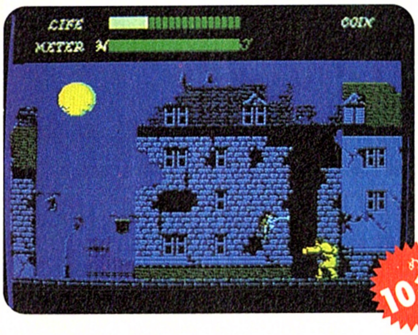


読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

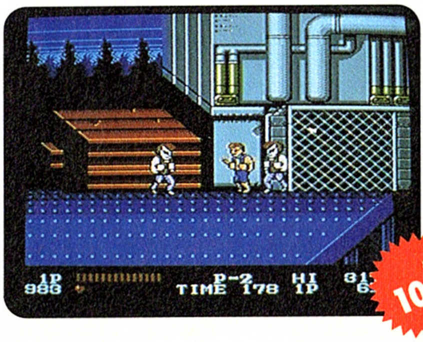
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの1票にもなるからドンドン応募してね。



①ゴルゴ13（ビッグ東海）
10名



③彷魔が刻（東宝）
10名



②双截龍（テクノスジャパン）
10名



④武田信玄（ホット・ビィ）
10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、4月1日㊎当日消印有効。(消印については郵便局に確認するといいよ)

発表は、5月20日㊎発売のVol.11 のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol. 3 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

岩手県・小山内真也　秋田県・渡辺秀明　茨城県・神田順平　群馬県・桑田由加利　千葉県・大庭悟一　東京都・坂本孝治　富山県・中曽根利幸　山梨県・内村真実　岐阜県・湯浅高文　愛知県・金城徹也　京都府・関根敏成　兵庫県・児島拓二　和歌山県・栗原富士雄　島根県・古川田孝治　広島県・宇野沢伸介　山口県・横山忠之　香川県・松尾泰作　福岡県・鳥島康弘　大分県・渋沢武志　他20名

★ほしいソフト2本

青森県・並木恒広　秋田県・神田義忠　福島県・小西博徳　群馬県・比企慎吾　千葉県・浜本勝文　東京都・柳沢弘邦　神奈川県・蟹谷幸史　石川県・宮川隆次　山梨県・石井竜也　静岡県・秦野直樹　三重県・松崎辰実　京都府・山森茂貴　大阪府・河原秀行　和歌山県・高松淳　岡山県・赤石康祐　山口県・佐川庄一　愛媛県・浦上修司　福岡県・山科真也　熊本県・新東恵美　鹿児島県・辻賢介　他60名

★ほしいソフト3本

北海道・橋爪正仁　山形県・谷崎ひろし　栃木県・松井嘉宏　埼玉県・永原大輔　東京都・安部雅文　新潟県・青田政臣　長野県・大沢哲男　静岡県・清家誠一　愛知県・梅山京太　滋賀県・小畑孝年　京都府・江川光　大阪府・井根沢英夫　奈良県・望月繁雄　鳥取県・永井弘之　広島県・竹中慎也　徳島県・稲瀬進吾　高知県・広瀬智道　佐賀県・吉津茂樹　長崎県・佐原豊和　宮崎県・内藤剛　他30名

★コトブキシステムカレンダー

東京都・伊東長政　石川県・川端博太　佐賀県・波超一郎

アンケート・ハガキ・プレゼント

★スケバン刑事III

宮城県・黒田清春　栃木県・片桐章人　東京都・藤原力　富山県・岩城経生　岐阜県・国江田崇文　京都府・榊原徹也　奈良県・東山慎二　広島県・辻昇一　福岡県・仁科修司　宮崎県・田中勇太

★ガンスモーク

北海道・山元勇気　埼玉県・沢田つとむ　神奈川県・三井達也　新潟県・栗木晴彦　愛知県・松金俊介　大阪府・中西弥生　島根県・江波利明　香川県・岡本亜紀男　長崎県・鈴木讓二　鹿児島県・菊池行朗

★ガーディック外伝

群馬県・東郷隆俊　千葉県・永井義高　東京都・池本修一　石川県・金吉幹夫　静岡県・戸倉豊　三重県・北原常男　京都府・三石伸泰　和歌山県・勝見健二　岡山県・秋本さとる　熊本県・大貫千早

★ドナルドランド

福島県・小田島浩司　茨城県・山川久和　新潟県・古場克哉　山梨県・金原孝志　滋賀県・小谷紀彦　奈良県・橋本竜次　広島県・太田英利　山口県・飯島賢一　佐賀県・米津尚美　宮崎県・荒川光一郎



AOU'88 アミューズメント・エキスポ特報

●エー・オー・ユー

AOU'88 アミューズメント・エキスポに出展された人気ゲームの紹介です。当日会場に行けなかった、全国津々浦々の残念な諸君、お待ちどーさま。ちなみに、ここに紹介するゲームがすべて街のゲーセンに到着するのは、だいたい4月中旬〜下旬とか。今から、とっても、楽しみだなあ…。 (関連記事9ページに)

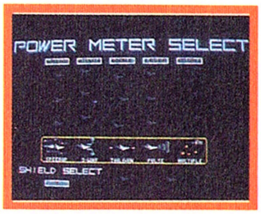
人気だったね

グラディウスツー GRADIUS II

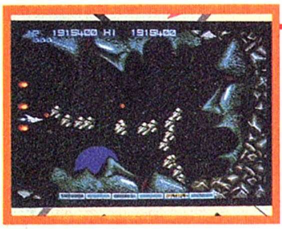
■コナミ



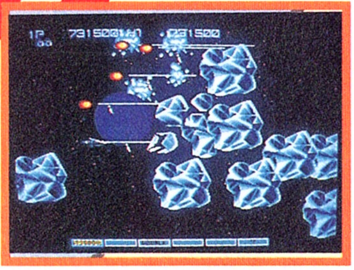
◀1面のボス、火の鳥。強いんだあ、これが



◀パワーアップのしかたを選べるんだよ



▲モアイも健在。こうこなくっちゃ



▶水晶のステージだ。レーザーを撃ってるぞ

当日(3月2日・3日)会場で、黒山の人だかりができていたのが、この「グラディウスII」だ。実際、黒い服を着てた人が多かったせいもあるけど、ブッちぎってての人気はさすが。一般入場者(別名・マニア)の間からは、早くも「グラツー」の愛称を得た。

パワーアップの体系が選べるなどの新趣向と、懐しのモアイにプロミネンス。まずはチェックだね。

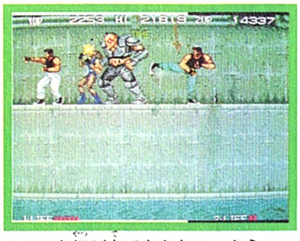
忍者&格闘が大流行!!

ドラゴンニンジャ DRAGONNINJA

■データイースト

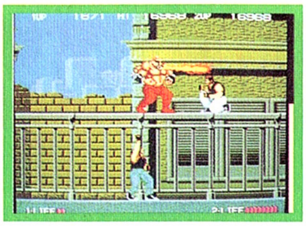
▼タイトル画面。顔がソックリの2人です





▲ヘンな奴が出てきたなー、もう

▼口から火を吹いた。頭に来たなあ



ビジランテ VIGILANTE

■アイレム



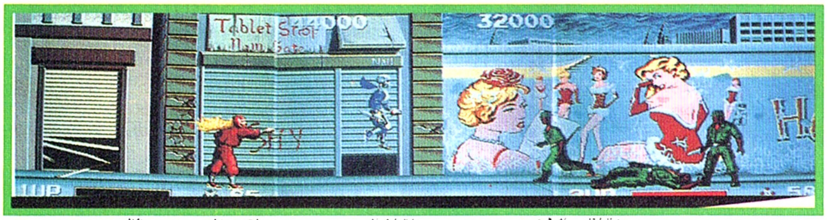
▲これぞストリートファイト!!

▼マンハッタンを背景に殴る蹴る



ニンジャウォーリアーズ THE NINJA WARRIORS

■タイトー



▲ダライアスと同じきょう体を使う、つまり3画面分ゲームなのだ。壁画と忍者のミスマッチがいいねえ

かげき 火激

■タイトー





◀はっきり言って対マン方式のケンカゲームです



◀おーおー、痛て痛て。顔を踏みつけるなって

戦場だ!!

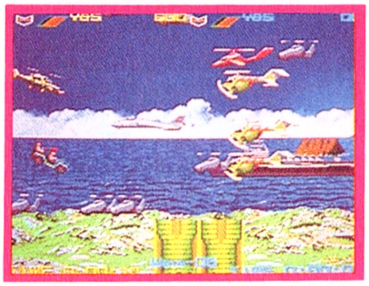
シルクワーム

SILKWORM

■テクモ



◀ヘリとジープの2人同時プレイだ





▲ヘリの群れが出たらボス出現だ

◀沿岸のステージ。相手は大軍だ

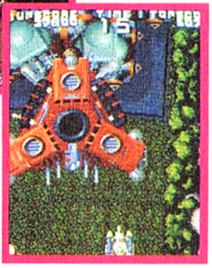
アサルト

ASSAULT

■ナムコ



◀ズームイン・アウトを駆使した戦略要素の高いゲームだ



▶360度回転する画面は今までにない刺激を与えてくれる

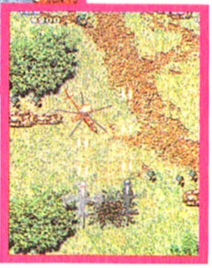
ツインイーグル

TWIN EAGLE Revenge Joe's brother

■タイトー



◀対空・対地ミサイルで進撃。高性能のヘリシューティング



▶自機ヘリが傷ついても、自己修復、つまり自然に治るんだ

家でもゲーセンでも

悪魔城ドラキュラ

■コナミ

▶ファミコン版を解いた人でも難しいぜ



燃えろ!!プロ野球 ホームラン競争

■ジャレコ



◀打ちまくれば1upする。得だよ

プロ野球 ワールドスタジアム WORLDSTADIUM

■ナムコ







▲こんなバッターの悔しがる表情も入っちゃってます。まず君は、一度はやるとみたのだが……

3Dよ!!

コンチネンタルサーカス



3-D DRIVE CONTINENTAL CIRCUS

■タイトー

▶3Dスコープで見ればぐぐっと飛び出して見えるんだよ







日本一早くクリアだ ゲームは最高

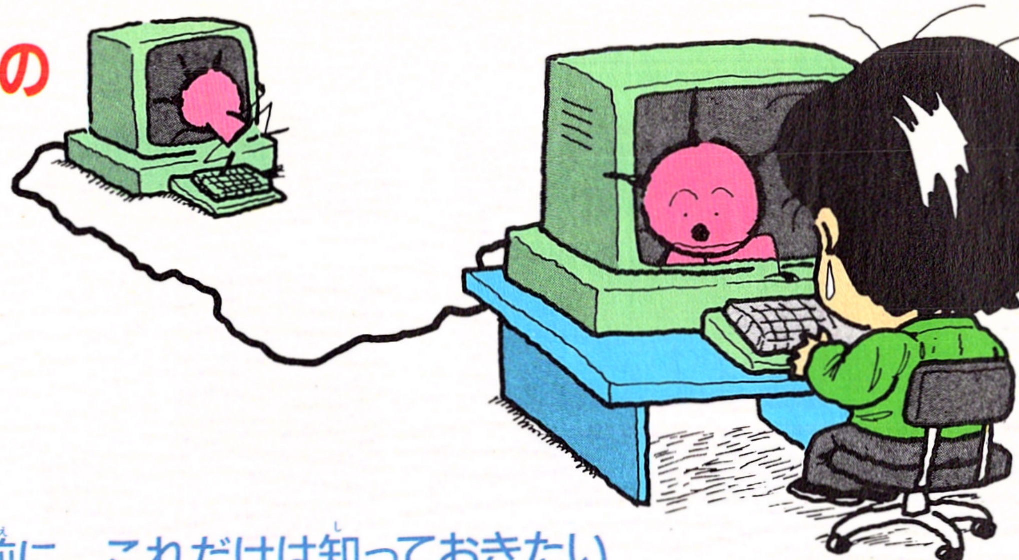
期待の新作が、ヨリドリミドリの春なのさ

そのほかにも、気になるゲームがいっぱいあったのでタイトルだけでも紹介しよう。覚えておいて。

まず、「超絶倫人ベラボーマン」(ナムコ)。アナクロっぽいストーリと、新しいセンスが光る異色作だ。前かがみになって頭で攻撃するのがヘンでいい。それに「○○○○○○○」(セガ)。"手"のかっこうをしたコントロールレバーを、野球盤風にポヨンと操作するのがおかしい。真上から見たグラフィックだから、ブロックに飛んだ選手の指先が妙にクローズアップされる。それもまたおかしい。シャレともマジともつかぬ一風変わったバレーボールゲームだ。

ま、ほかにも名作・佳作多数あり。いつか会える日をお楽しみに。(軽い終わり方)

JICC出版局のパソコンライブラリー



パソコンを買う前に、これだけは知っておきたい

よいパソコン悪いパソコン'88年前期版

■大庭俊介＋PUG著■定価1200円



秘密調査員が、ショールーム、店頭、製品発表会等を走りまわって、パソコンを徹底取材／　おもなパソコン約40機種を徹底的にチェック／　話題満載のパソコンガイドだ。

パソコンを買うときの26のチェックポイントや、今年のパソコンはどうなる？という話題、カタログを読むための基礎用語辞典もある。

これからパソコンを購入しようとしている人にはもちろんのこと、自分の持っている機種がどういう評価を受けているのか、うわさの「あのマシン」はどんなマシンなのかと気にしている人にもお勧めの１冊だ。

大好評、これがワープロガイドの決定版なのだ

よいワープロ悪いワープロ'88年前期版

■大庭俊介＋PUG著■定価1200円



おもなパーソナルワープロ約50機種を徹底的にチェック／　印字サンプル、キーボード図も掲載してあるので、比べてみることもできる。ワープロ完全採点簿とカタログをスラスラ読むための基礎用語辞典もついている。

ワープロを買うためのチェックポイントの説明や、「このワープロを使ってみたらこんな結果が出た」というワープロ徹底点検が面白い。メーカーの広告記事のような“ワープロガイド”が多いけれど、メーカーの言い訳には耳を貸さず、ユーザーの立場でビシビシチェックしているからだ。

買ってから、「損した／」と思わないために、買う前に読んでおこう／

PC-98を徹底的に活用するための周辺機器ガイド

PC-98正しい周辺機器の選び方

■安井　勉著

■定価1500円



最近のはやりは、PC-9801をチューンナップすることだ。ハードディスクやラムボード、モデムなど、周辺機器をそろえると、キミのパソコンは見違えるようになる。が、本当に欲しい周辺機器はどんなものか？　その使い方は？というのは、カタログを集めただけでは、なかなかわからないものだ。

数多くのパソコンを使いこなしてきた著者が、キミのPC-9801をよりよく使いこなすために、周辺機器のひとつひとつを紹介した。

ほかにもPC-9801の歴史や、「通信用パソコン」「徹底的にゲームマシン」「プログラマのパソコン」など目的別周辺機器の組み合せサンプルも紹介する。

パソコン通信がこんなに簡単で、どうもすみません

おとなのパソコン通信

■荻野浩一郎著・帆刈雅宏イラスト

■定価1200円



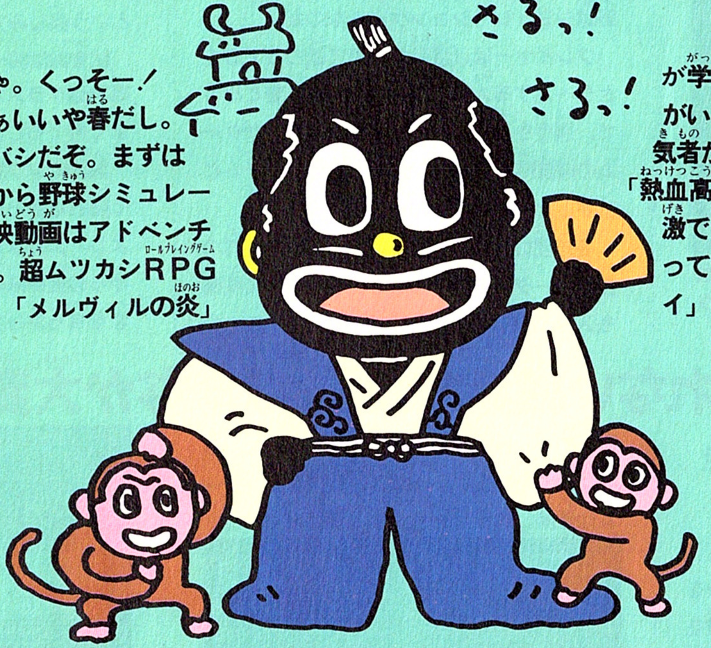
「おとなの」というタイトルの本だが、これは「情報の価値を知っている人」ぐらいに思っていい。知的好奇心の強いキミのための「パソコン通信」入門書なのだ。

しかも“超イラスト展開／”と帯に書いてあるとおり、「パソコン通信」の説明が、とてもわかりやすく書いてある。いま流行のパソコン通信（もちろんワープロ通信も同じこと）とは何なのかということから、「通信」のはじめ方ネットワークの解説、何をそろえれば始められるのかまで、やさしく解説する。

JICC出版局

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET



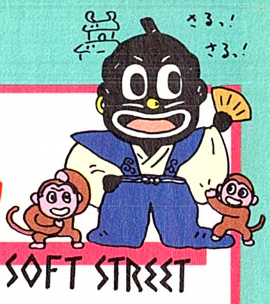
わしがウンババいや信長じゃ。くっそー！天下とりたかったなぁ。まぁいいや春だし。今回もニューソフトがビシバシだぞ。まずはここんとこ好調のアスキーから野球シミュレーション・ゲームの登場！東映動画はアドベンチャーゲーム「Mr.ゴールド」。超ムツカシRPG「マイトアンドマジック」と「メルヴィルの炎」が学研から。ギャグが楽しい「プリンセスがいっぱい」に「カケフ君」はテレビの人気者が大活躍！ ワシもテレビにでたいのお。「熱血高校ドッジボール部」はあいかわらず過激で元気なテクノス・ジャパン。それでもってついにでたっ！「クエスト・オブ・カイ」はあのドルアーガの……！まあお読み。



1M＋128K＋バッテリーバックアップ付／アスキー／6月発売予定／価格未定

BEST 9 – PROFESSIONAL BASEBALL SPECIAL

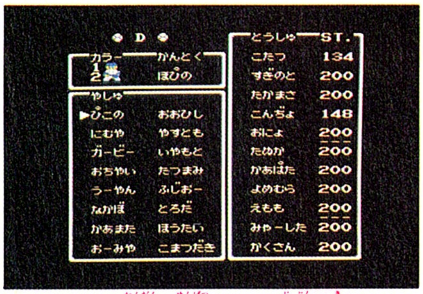
ベストナインプロ野球スペシャル



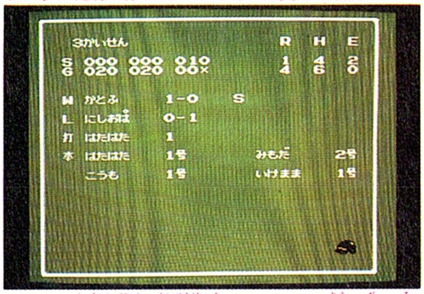
NEW SOFT STREET

野球ゲームが花盛り。スポーツ新聞風にいえば“桜前線より早く球春到来なんたらかんたら”てな感じひしひしなのだ。で、ウワサの大作、アスキーは「ベストナインプロ野球スペシャル」の大公開。キミは名監督になれるっかな？

アクションよりは、アタマ。アタマさ。



▲ヤッター!! 念願の先発オーダー自分で決められるシステムだぁー!!こたつってえのは笑える名前だ



▲ハイ、試合終了。対戦結果はもちろん、投・打の個人データもばっちり表示されている。これらひとつひとつのデータがバックアップされていくんだ

選手じゃない。君は監督になると思えばよい

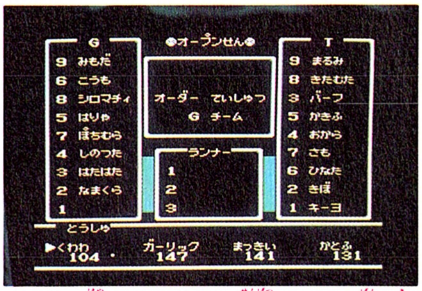
今日も野球。明日も野球。

日本人の野球好きは全国的にも有名だ。(?)というわけで、ファミコンの世界では、昔も今も野球ゲームのタイトル数知れず。えっ、また野球？ と思っているそこのキミ!! その考え方は間違っておる!!

そう。ベストナインプロ野球スペシャルは、野球シミュレーションゲームなのだ。

プレイヤーは、(混乱するので断わっておくとゲームする人は) あるチームの監督となって、選手を起用し作戦の指示を出すのがゲームの醍醐味。タイミング勝負の野球ゲームとはチトわけが違うと思っていいんだ。

各球団の選手には、打率・打点・本塁打の数値データはもちろん、スタミナなんて要素も入っている。だから、投手ローテーションを組んだりとか、ベテランは酷使しないで、そこそこ休ませるとかの、長期展望が必要というか発揮できる。で、そのひとつひとつのデータをバッテリーバックアップでセーブ。という楽しみ方をするわけね。



▲おやっ。早くも「みもだ」が先発スタメン1番に起用されている。最も緊張する瞬間——。メンバー表の交換だ

試合数は30〜140試合まで選択可。お手軽な草野球クラスから、本格ペナントレースものまで何でもござれのシステムの採用だ。

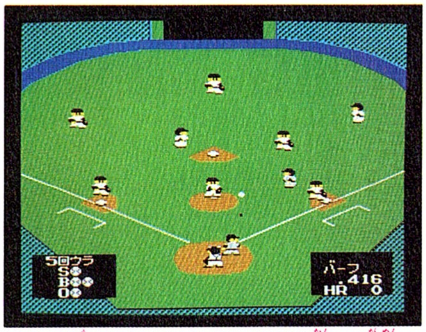
眉間にシワ寄せて王采配するもよし、本棚に隠れながらモニターを見る古葉采配するもよし。またまた部屋の勉強机を蹴っ飛ばしながらの星野采配するもよし。君の理想の監督像を自ら演じてしまおうじゃないか。

日本で12人しかなれない職業だから、なかなか大変な仕事だよ

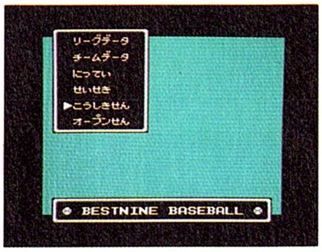
試合前・試合中・試合後 監督のすることは？

監督がすべきこと。それが実に多いんだ。まずは日程に合わせて投手ローテーションを組む。6試合に1日の移動日を考えて、誰を軸に置くかがポイントだ。それから、先発全選手の決定となる。試合がはじまったら、打者・走者・野手に細かく作戦・指示を出す。などなど。バント、盗塁はもちろんのこと、投手にランナーを警戒させたり、野手に前進守備をとらせたり、の実に密度の高い野球ができる。

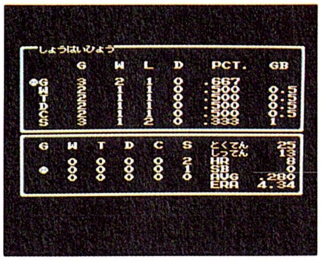
また試合後は試合後で、選手の個人成績が残るので、好成績の選手には監督として、目をかけてあげたい。そして、めでたく、チームは優勝。選手はタイトル、といきたいね。



▲バーク打ったぁ！ というのはこんな感じの画面で紹介されてます。おいおい打率が4割超えちゃってるぜ。けっこうコミカルな野球場だね

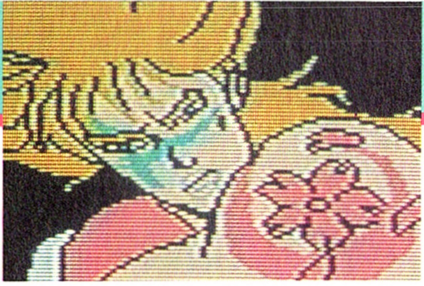


◀モードセレクトの画面。「こうしきせん」ってえのは長い長いペナントレースのことだ

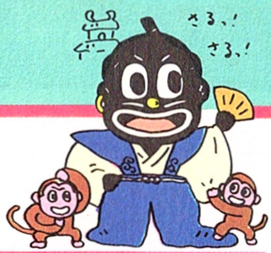


◀現在のリーグ成績を表示。勝率とゲーム差も出てるぜ。本物のスポーツ新聞みたいだぜ

東映動画／発売日未定／価格未定／AVG



Mr. GOLD
ミスター ゴールド



NEW SOFT STREET

最近、ちょっと寂しいディスクゲームだけに、東映動画の参入は、嬉しいニュースだね。
Mrゴールドの原作は、徳間アニメージュ文庫の「やつの名はゴールド」。静止画タイプのAVGだけに、アニメのノウハウを生かしたグラフィックを期待したいね。

Mr.ゴールド。「遠山の金さん」がSFになった!?

地球北区執政官 彼の名はMr.ゴールド

ゲームの舞台は、未来社会。世界は、コンピュータに管理されている。高度情報システム(EDO)。あらゆる情報を収集、その分析によって社会の動向、変化を予測し、政策を決定するこの巨大コンピュータの世界管理は、250年を越える。主人公、Mr.ゴールドことゴールド・ディザース・マウントは、高度情報システムの下で地球北区を管理する執政官だ。

物語はゴールドの父、レトグラードが何者かに襲われたという知らせが、ゴールドに届けられた時から始まる。レトグラードは、月の裏側のスペースコロニー、フェドバーに赴任していた。しかし、入院中の父、レトグラードは、多くを語ろうとしない。事件の原因は、そのフェドバーの内政問題にあるらしい。ゴールドは、早速、フェドバーに飛び、事件の捜査を開始するのだが……。

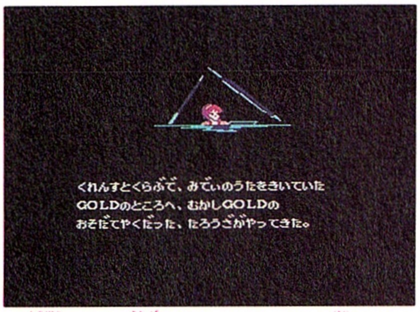


◀パートナーのミディ。ゴールドが彼女の歌を聞いてる時、事件の知らせが届くのだ

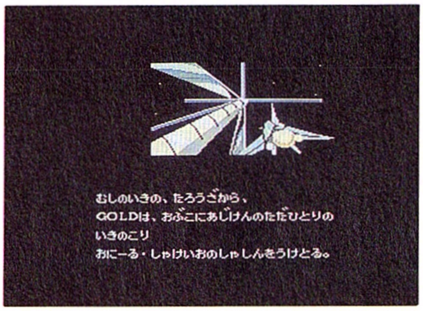
住所録が重要なのだ

Mr.ゴールドは、ゲーム上での移動方法以外は、オーソドックスなスタイルのAVGだ。ファミコンのAVGとしては、初めて座標の指定によってゴールドは移動するのだ。例えば、N90、E70と指示すれば、ホテルへ移動という具合だ。

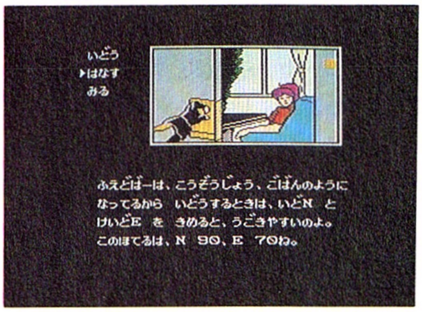
マルチ・エンディング・アドベンチャー、結末は君の捜査しだいだ!



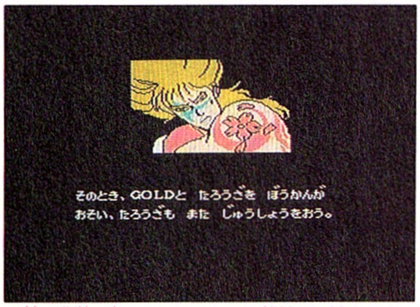
▲物語は、この酒場クレンストクラブから始まる



▲ゴールドは、事件解決のためフェドバーへ向かう



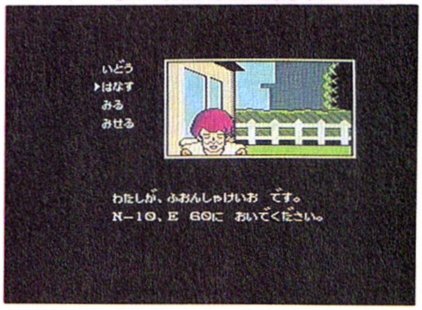
▲ミディは、移動の必需品、住所録をくれるのだ



▲父の事件を知らせたたろうざも何者かに襲われた



▲フェドバーには、なぜかミディが……



▲唯一の手がかり、シャケイオに会いに行くが……

そして、裁判の結果は…

Mr.ゴールドのゲームステージは、大きく2つに分けられる。事件解決のための情報収集、捜査のためのステージと犯人を裁き、その刑罰を決定するための法廷のステージだ。この法廷のステージでプレイヤー（ゴールド）は、証拠を提出し、証人を喚問し、犯罪を立証しなければならないのだ。裁判の結果は、証拠しだいで二転三転、それぞれの状況に応じてエンディングも数種類用意されている。つまり、どんな結末を迎えるかは君のウデしだいってわけだ。

発売は、まだずいぶん先なんだけどAVGファンは、今から「要チェック!!」だぞ。

田代まさしのプリンセスがいっぱい

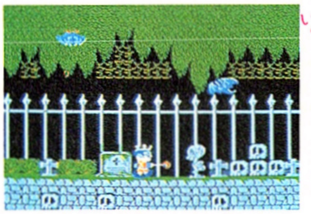
■EPICソニー　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

柄にもなく田代さん、メルヘンの世界で活躍?

最近、タレントを主人公にしたファミコンキャラが多いよね。このゲームもその手のゲーム。今回の主人公は〝マーシーこと田代まさし〞その田代さんが、一体何をするのか。
ある晩、田代さんの夢の中に美しい妖精が現れた。何を勘違いしたか、妖精は「あなたを心優しい人と見込んでお願いがあります」と言った。どんなお願いかというと、妖精の住むフェアリーランドを救ってほしいと言うのだ。フェアリーランドとは、4つのおとぎ話しの国からなるおとぎの世界なのだ。田代さんは、美しいお姫様達に会えると、喜びさんでフェアリーランドへ旅立つのだが、田代さんはお役に立つのだろうか。なかなかファンタスティックかつメルヘンティックなアクション・アドベンチャー・ゲームだぞ。



フェアリーランドの救済をお願いに来た妖精。マーシーって田代まさしのことなんだよねー!? きっと。



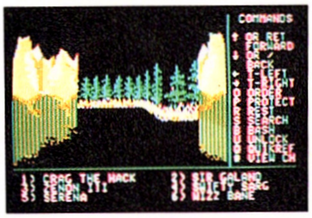
美しいお姫様に会える!ってことだけで旅に出たマーシー。でもフェアリーランドには敵キャラがいっぱい。

Might and Magic

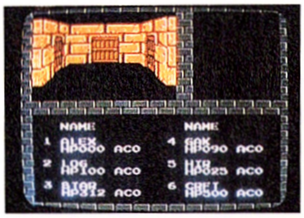
■学研　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

3D画面を生かした美しいGが魅力!

米国のパソコンゲームランキングで、長い間1位を続け、その難しさには定評のある「Might and Magic」のファミコンへの移植版だ。城・ダンジョン・町・砂漠など、画面はすべて3D。その世界を6人のパーティーが冒険の旅に出るぞ。パーティーのメンバーの性格作りはプレイヤーの自由。職業（騎士、戦士、射手、神官、魔法使い、盗人）、能力（知性、攻撃力、個性、耐久力、きびんさ、正確度、幸運度）、種族(ヒューマン、エルフ、ドワーフ、ノーム、ハーフォーク)、心の持ち方(良心、中立、邪心)、性別(男、女）の5つの要素をそれぞれ決定することによって、まったく別のキャラクターが生まれ、まったく別の旅が開けるのだ。旅の最終目的は、旅を進めていくうちに明らかにされていくという設定。その間には94種の呪文と250以上のアイテムを駆使し、200を越えるモンスターを倒さなければならない。パソコンファンのみならず期待のRPGだぞ。



米国パソコン版での3D地上シーン。木や山の雰囲気もかなり良く出てるよね。FC版ではどうなるかな?



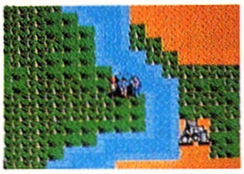
FC版ダンジョンシーン。まだ開発途中の画面だけど、3DのGにはプレイヤー達もかなり慣れてきた感じ。

メルヴィルの炎 ムーランルージュ戦記

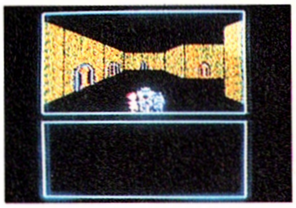
■学研　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

「メルヴィルの炎」とは伝説の宝なのだ

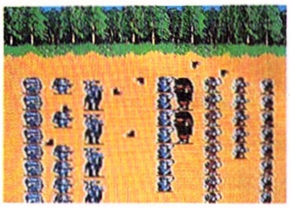
戦闘シーンにシミュレーションの要素を取り入れた戦争RPGが新登場。
舞台は惑星アストラディウム。この星を治めていた「ムー帝国」から、伝説の宝物「メルヴィルの炎」が盗まれたところから物語は始まる。この宝によって平和を保っていたムーの力は一気に後退。そして惑星のあちこちで新興王国が出来あがった。そして宿敵「ドゥーマ帝国」も…。
ゲームの目的は「メルヴィルの炎」を取り戻すこと。皇帝の命を受けた4人の戦士が指揮する親衛隊「ムーランルージュ」を使いながら、いざ捜索の旅へ。マップ画面、3D画面、戦闘画面とグラフィックも多彩。SLGとしての戦略・戦術がクリアのポイントだ。頭を使ってクリアしてね。



4方にスクロールするマップ画面。このスクロールで移動できるのは同一国の同一地域だけ。あとは関所で場所を指定するんだ。



ダンジョン内の移動では、3D画面に。マップ画面同様、4人のキャラクターがなかなかアニメしてるね。



戦闘には、前列に設定された4部隊のみ参加できる。兵種や経験、指揮官によって全く違う戦闘になるぞ。

カケフ君のジャンプ天国スピード地獄

■ビック東海　■6月発売予定
■価格未定　■カセット

最近、ただ者ではないオコドモらがハバをきかせている。その筆頭をいくカケフ君が、横スクロールのアクションゲームに登場。一体、カケフ君はどんな冒険の旅に出るのかな。

夏休みの特別番組のロケのためにアフリカへ向うカケフ君。だが、カケフ君の乗った飛行機が突然墜落。気を失っただけのカケフ君。気が付くと目の前には、アフリカの東のはずれの小さなスポーツ新興国、イカングア王国のジャンヌ姫の姿があった。ジャンヌ姫は、病気のイカングア王のために、隣のスポーツ大国、シビレタ連邦共和国に行って、7つの薬草をとってきてほしいと頼む。そして、カケフ君の冒険が始まるのだが、はたしてカケフ君は、無事に帰ってこられるかな？

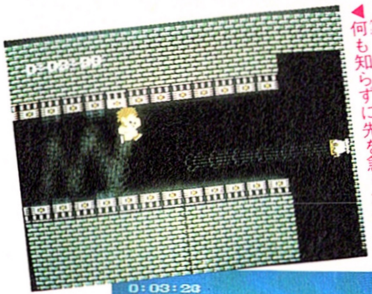
ただ者ではないオコドモ、カケフ君が…！



◀鼻がつまっているのか、舌が短いのか。独特なしゃべり方のカケフ君。無事に隣のシビレタ連邦へ行って、王様の病気を治す7つの薬草を持ち帰ることができるのだろうか。なんとなく頼りないけど、笑顔がなんともカワイイよね



◀実は王様は、病気じゃないんだ。7つの薬草は、スポーツ能力アップの薬。オリンピックに選手団を送り込むつもりなんだ



◀何も知らずに先を急ぐカケフ君



▶本物そっくりのキャラ。しゃべれたらいいのにね



◀本当のことが解ったら、スネて〝だぁんだよ〟といいそうだね

熱血高校ドッジボール部

■テクノスジャパン　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

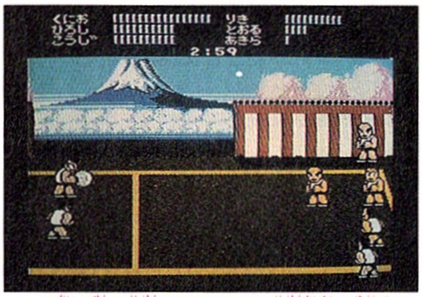
ああ名作。「熱血硬派くにおくん」――。

あの格闘の完成度をさらに高めた姉妹編がまもなく発売の「双截龍」だとすれば、妙にコミカルで硬派な高校生活の番外編はコレ。「熱血高校ドッジボール部」なのだ。

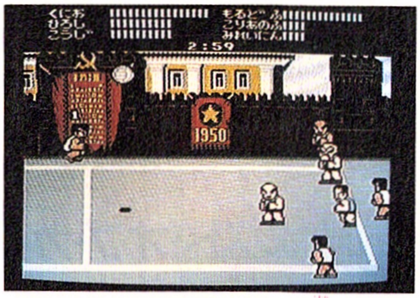
熱血高校正門前で、くにおはいきなりドッジボールをぶつけられる。相手は花園高校ドッジボール部キャプテン！　えーいなめんなよ！　仇をとってやる!!　敵がぶっ倒れるまで戦う命がけのドッジボール大会が始まる!!

話変わって、ゲームの舞台は日本・アメリカ・イギリス・アイスランド・アフリカ、それにソ連。世界を股にかけてドッジする。加えてVSモード。それにルール無用のメチャぶっつけモードとファミコン版オリジナルモードも新設。オリジナリティー豊かな熱血高校ドッジボールだ。心して待とう。

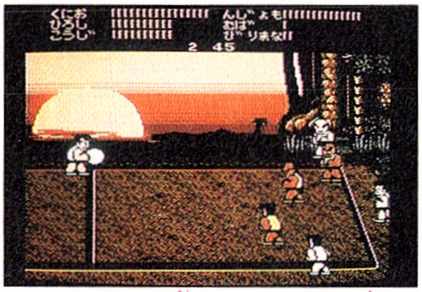
待てっ!!　この野郎!!　ドッジボールで勝負だ



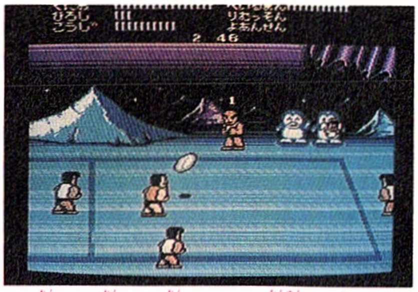
▲まず第1戦は日本から。なぜか、日本大会で優勝(といっても1勝するだけでいいんだ)すると世界大会に参加できる。キャ◯◯ン翼みたいだなぁー



▲ここはアイスランド。なんとコートは氷でできていて、足がすべるんだ。アイスランド大使館に確認したら、そんなことはないはずですと言ってたけど。(ウソ)



▲ジャーン、アフリカ面だっ。おや、ちょっと待って。ほか面は、アメリカとかイギリスとかの国名なのに、どーしてアフリカだけ大陸の名前なんでしょ

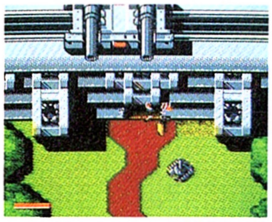


▲ソ連だ。ソ連だ。ソ連だ。「おまえ何面まで行った？」「ソ連面まで」なんて会話が日本中でささやかれるのかと思うと、ちょっと恐い気もする

グレートタンク

■SNK ■6月発売予定
■価格未定 ■カセット

ナチスをたたきつぶせっ！男一匹戦車野郎の登場だ。



◀どーだ。グラフィックがすごいだろ。さすが美人の新入社員が15人もはいったSNKだけのことはある！期待の一本だ

おなじみのアーケード版「TANK」をもとに、マップ表示や通信機能を持ったサブ画面など新たな要素をくわえグレードアップした「グレートタンク」がSNKから発売がきまった。第二次大戦末期のヨーロッパを舞台に戦車一台で巨大なナチスの軍隊にたちむかうラルフ。襲いかかる敵の巨大装甲軍団！けっこう手に汗にぎる迫力シューティング・ゲームだ。兵器マニアは細部にもご注目！

孔雀王

■ポニーキャニオン ■7月発売予定
■価格未定 ■カセット(2M)

密教パワーがさく裂！人気コミックがゲームに!!



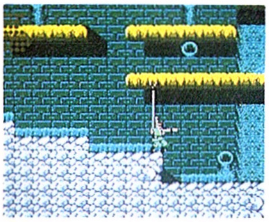
◀パワーあふれる原作からアクションゲームか？と思ったらコマンド選択式のアドベンチャーゲームとはシブイぜ

週刊ヤングジャンプで好評連載中のオカルト・ホラー・コミック「孔雀王」がアドベンチャーゲームになって登場だ。はかりしれない霊的パワーを持った主人公の孔雀、魔神・阿修羅の血をひく美少女アシュラ、孔雀の師である慈空、おなじみのメンバーもそのままに壮大な伝奇ロマンの世界がゲームで楽しめるぞ。ビデオ、レコード、CDも発売されるというからファンには楽しみですね。

ヒットラーの復活

■カプコン ■6月下旬発売予定
■¥5900 ■カセット

諸悪の根源、ヒットラーが君のジャマをする!!



◀タテ、ヨコスクロールの痛快アクションだ。ワイヤーを使った動きがユニーク。地上、地下、エリアは19と広大ですぞ

「トップシークレット」の名を改めて贈るカプコンお得意のアクションゲーム、「ヒットラーの復活」だ。

去年、ビデオゲームで人気だったこの作品、隠された最後の大ボス〝ヒットラー〟がこともあろうによみがえってしまった。プレイヤーは攻撃武器のほかに、チェーンなんかも使って戦うべし、なのだ。縦横に広がる戦場で、君が出会うのは恐怖か、それとも栄光か？

ザ・クエスト・オブ・カイ

■ナムコ ■発売日未定
■価格未定 ■カセット

ドルアーガの塔伝説が、今よみがえる

ドルアーガフリークに、突如として舞い込んだうれしいお知らせ。なんと、シリーズ3作目、「ザ・クエスト・オブ・カイ」がファミコンで登場する。

……長年の攻防の末、やっとのことで手に入れた〝ブルー・クリスタル・ロッド〟を隠し、悪魔ドルアーガは塔の中に立てこもった。「これで王国も最後か」誰もがそう思った時、王家の巫女カイは、単身、塔に立ち向かった。魔法のティアラ(冠)と神を信じて。





と、まあこれは背景のお話。前作を知っていると胸にジーンときたりするよね。

ところでゲーム性は、かなりパズル要素が高くなる様子。あえてジャンルを限定できない不思議な味つけが漂う。敵を攻撃せずに面をクリアするなど、新趣向の擬り擬りが見え見えなのだ。クエストだからRPGを連想しちゃダメー。独創性あふれるゲーム、期待しよ。

霊幻道士

■ポニーキャニオン　■8月発売予定
■価格未定　■カセット

霊幻道士VSキョンシーのカンフーアクションだ!!

映画、ビデオで大人気の霊幻道士がコミカル・ホラー・カンフーアクションゲーム…?としてファミコン化されることになったぞ。

ゲームは、8ステージで構成される。ステージ上の民家、廃屋を占拠するキョンシーを倒し、ステージボスに挑むのだ。

主人公の道士は、もちろん、キョンシー、シャンシー、コンシーなど映画でおなじみのキャラも多数登場するはずだ。



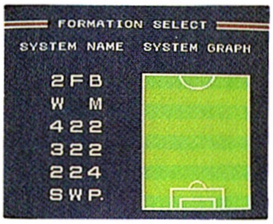
◀画面上に表示されているのが秘伝書。こいつを集めるとパワーアップする。アニメ技術を応用したというキャラの動きに期待したい

プロサッカーワールドリーグ

■データイースト　■6月発売予定
■価格未定　■カセット

フォーメーションを選べる本格的SGなのだ!!

データイースト初のファミコン用スポーツシミュレーションゲームとして、「プロサッカーワールドリーグ」が発売されるのだ。



◀このゲームの一番の特徴は、チームのフォーメーションを選べることだ。君はこの6種類のフォーメーションのどれを選ぶ!?

今までのサッカーゲームと違いフォーメーションも選べる本格派。ワールドカップの名の通り1Pモードは、8カ国対抗戦だ（プレイヤーの選んだチームが他の7カ国と戦う)!! 2P用としてVSモードも設定されているしサッカーファンは見逃せないゲームだ。

イース

■ビクター音楽産業　■7月発売
■価格未定　■カセット

ファミコン版の画面も美しいぞ

誰でも親しめるRPGとして、パソコンファンをひきつけたイースだが、パソコン版での美しいグラフィックがそのままファミコン版でも楽しめそうな出来ばえとなっている。町、野原、神殿、廃鉱と展開される風景を楽しみながら、六冊のイースの書を探し求めるというストーリーもよくできており、RPGは面倒くさいからイヤだ、という人にぜひプレイしてもらいたいゲームだ。



◀町を出ると、まず野原が広がるRPGの定石だが。まずここで弱いモンスターを相手に経験値とゴールドを稼いでおくのがベター

JOY & MIKEの
[ファミコン地獄耳]　おおっ……業界は燃えているかっ!?

ねえねえ、知ってる？　岐阜のおもちゃ屋さんで、もう"ドラクエⅣ"の予約をとってるって噂……。

う～む、期待ばかりが先行して、すさまじい勇み足だのォ。どーなっとるんじゃ……ったく。でだ、期待といえばだ、堀井雄二大先生の次回作の話題。

えっ!?　なんかあんの、ねっ、おせーて、早く早く！

コホッ……じつはだ、大手ソフトメーカーA社でだ、今はやりのシミュレーションゲームっぽい要素を盛り込んだ内容のものを進めているらしい……。

……ってことは、ドラクエⅣがまた年末あたりに来るとして、そのゲームは夏休み商戦ってラインだね。う～ん、堀井さんのゲームってはずしてないからね、これはもう待ちこがれちゃおっと。

夏休みといえばだ、前々から出ている新ハードの噂な、これがそのころには具体化されそうな気配。

てことは、K社、S社の新ハードや任天堂のスーパーファミコン等々……？

今のところ話しにのぼる新ハード、3、5社くらいのソフトメーカーが進行中らしい。そのうちのいくつかが夏休みごろには発表、そのほかもその時点では全貌が明かにされているのではなかろうか。

ひえっ、3、5社！　その0.5社ってのがなんのことかわかんないけど、PCエンジンも快調なことだし、今からおこずかいをためとかなくっちゃね。う～んワクワクしちゃうなぁ……シッ！

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

3·4月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
3月18日	C	谷川浩司の将棋指南II（カセット移植版）	ポニーキャニオン	¥5500
3月18日	C	信長の野望・全国版	光栄	¥9800
3月18日	C	ナポレオン戦記	アイレム	¥5500
3月18日	C	ファイティングゴルフ	SNK	¥5500
3月25日	D	覇悪怒組	バンダイ	¥3300
3月25日	D	ワードナの森	タイトー	¥3300
3月26日	C	ゴルゴ13 第一章神々の黄昏	ビック東海	¥5700
3月28日	C	武田信玄	ホットビィ	¥5800
3月28日	C	オリュンポスの戦い・愛の伝説	イマジニア	¥5300
3月29日	C	不動明王伝	タイトー	¥5900
3月29日	C	ビー・バップ・ハイスクール	データイースト	¥5800
3月31日	D	アスピック	ボーステック	¥3300
3月31日	C	フリートコマンダー	アスキー	¥5500
4月5日	C	独眼竜政宗	ナムコ	¥5500
4月8日	C	彷魔が刻	東宝	¥5300
4月8日	C	双截龍	テクノスジャパン	¥5800
4月14日	D	ファミコングランプリ2 3Dホットラリー	任天堂	¥3500
4月15日	C	燃えろ！プロテニス	ジャレコ	¥5500
4月16日	C	怒II	ケイ・アミューズメントリース	¥5500
4月22日	D	バイオミラクル ぼくってウパ	コナミ	¥3300(予)
4月22日	D	風雲少林拳・暗黒魔王	ジャレコ	¥3200
4月27日	D	ファミコン探偵倶楽部(前編)	任天堂	¥2600
4月28日	C	砂漠の狐	コトブキシステム	¥5500
4月28日	C	エリュシオン	東京書籍	¥5500
4月28日	C	キャプテン翼	テクモ	¥5500
4月中旬	D	仮面ライダーBLACK	バンダイ	¥3300

5月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
5月13日	C	ディープダンジョン3	スクウェア	¥5900
5月13日	C	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	¥5800
5月20日	C	サラダの国のトマト姫	ハドソン	¥5900
5月20日	C	仮面の忍者赤影	東映動画	¥5300
5月27日	C	スーパーリアルベースボール'88	バップ	¥5500(予)
5月27日	D	ファミコン探偵倶楽部(後編)	任天堂	¥2600
5月中旬	C	ギャリバン	日本物産	¥5900
5月中旬	C	スーパーブラックオニキス	ビーピーエス	¥5900
5月中旬	C	小公子セディ	フジテレビ	未定
5月下旬	C	ナムコクラシック	ナムコ	¥5900(予)
5月下旬	C	将軍	ヘクト	¥5800
5月下旬	C	真田十勇士	コトブキシステム	¥5800(予)
5月下旬	C	忍者くん阿修羅の章	ユービーエル	未定
5月下旬	C	百鬼夜行	ユース	¥5900
5月下旬	C	1943	カプコン	¥5300
5月	C	めぞん一刻	ボーステック	¥5900(予)
5月	C	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	未定
5月	C	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	未定
5月	C	飛龍の拳2・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	未定
5月	C	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	シンセイ・バンダイ	¥5800

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	トップルジップ	書きかえ中	ナゾラースペシャル	書きかえ中	ウルトラマンII	4月15日	ナゾラーランド第3号
書きかえ中	中山美穂のトキメキハイスクール	書きかえ中	エキサイティングベースボール	3月11日	ツインビー	4月15日	レプリカート
書きかえ中	妖怪屋敷	書きかえ中	ＳＤガンダムワールド	3月25日	ガンスモーク	4月15日	エキサイティングサッカー
書きかえ中	ファルシオン	書きかえ中	エアフット	3月25日	ファイアーバム	4月28日	ヌーイーゼン
書きかえ中	バブルボブル	書きかえ中	サンタクロースの宝箱	4月1日	ドルイド	6月	亜空戦記ライジン
書きかえ中	ファミリーコンポーザー	書きかえ中	アイスホッケー	4月8日	ドンキーコング	6月	ムーンボールマジック
書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II	書きかえ中	極楽遊戯	4月8日	グーニーズ		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

6月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6月上旬	C	超惑星戦記メタファイト	サン電子	¥5300
6月	C	じゃリン子チエ	コナミ	未定
6月	C	カケフ君ジャンプ天国スピード地獄	ビック東海	未定
6月	C	レインボーアイランド	タイトー	未定
6月	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	EPICソニー	未定
6月	C	ビバ・ラスベガス	EPICソニー	未定
6月	C	エッガーランドII	ハル研究所	未定
6月	C	プロサッカー ワールドリーグ	データイースト	未定
6月	C	ベストナインプロ野球スペシャル	アスキー	未定
7月26日	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	未定
7月下旬	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	未定
7月	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	未定
7月	C	イース	ビクター音楽産業	未定
7月	C	孔雀王(仮称)	ポニーキャニオン	未定
7月	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
7月	C	坂本龍馬(仮称)	ユース	未定
7月	C	THE 8 EYE'S	セタ	未定
8月	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
8月	C	霊幻道士(仮称)	ポニーキャニオン	未定
10月	C	軍人将棋(仮称)	ソフエル	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	¥5500(予)
	C	ファンタジー／ファンタジーII	ボーステック	未定
	C	大戦略	ボーステック	未定
	C	忍者竜剣伝	テクモ	未定
	C	ヒットラーの復活	カプコン	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	D	タロット占い	スコーピオン	未定
	C	ゴジラ	東宝	未定
	C	太陽の神殿	東京書籍	未定
	C	聖書1999	イマジニア	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	王子ビンビン物語(仮称)	イーストキューブ	未定
	D	Mr.GOLD	東映動画	未定
	C	殺意の階層II(仮称)	ハル研究所	未定
	C	スーパーダイナミックバトミントン	バップ	未定
	C	不如帰	アイレム	未定
	C	三国士	光栄	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	闘将!! 拉麺男	シンセイ・バンダイ	¥5800
	C	黄金バット・復活のレヂェンド(仮称)	学研	未定
	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	未定
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	かってにシロクマ	SVI	未定
	D	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	亀の恩返し・浦島伝説	ハドソン	未定
	C	グレートタンク	SNK	未定
	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	未定
	C	西遊降魔録	テクノスジャパン	未定
	C	電撃ビックバン!	ビック東海	未定
	C	ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
3月25日	RタイプI	ハドソン	¥4900
4月8日	遊遊人生	ハドソン	¥4500
4月下旬	ワールドスタジアム	ナムコ	¥4900
5月13日	戦国麻雀	ハドソン	¥4500(予)
6月3日	RタイプII	ハドソン	¥4900
6月中旬	パワーリーグ(仮)	ハドソン	未定
7月中旬	エイリアンクラッシュ(仮)	ハドソン	未定
7月	ワタル(仮)	ハドソン	未定
8月	定吉七番(仮)	ハドソン	未定
9月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
10月	ゲートボール(仮)	ハドソン	未定
未定	密林伝説(仮)	ハドソン	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
3月25日	アルゴスの十字剣	サリオ	¥5000
3月26日	ブレートイーグル	セガ	¥5500
4月2日	星をさがして	セガ	¥5500
4月17日	キャプテンシルバー	セガ	¥5500(予)
4月22日	ソロモンの鍵	サリオ	¥5000
5月1日	SHINOBI	セガ	¥5500(予)
5月1日	剣聖伝	セガ	¥5500(予)
5月下旬	スーパーレーシング	セガ	¥5500(予)
5月下旬	天才バカボン	セガ	¥5500(予)
5月下旬	栄光への道	セガ	¥5500(予)
6月下旬	サンダブレード	セガ	¥5500(予)
6月下旬	高校野球(仮)	セガ	¥5500(予)

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●渋目のアメリカ産RPGとして玄人受けしていた「ファンタジー」のファミコン版がボーステックで移植中だが、原作の骨格はそのままに、内容は新しいものになる予定。夏以降に発売される。

●なんと、「スーパーマリオブラザーズ3」の発売が決定! 内容や発売日などについては、残念なことに未定です。が、新しい情報が入り次第お伝えします。

●6月発売予定の「カケフ君」の正式ゲーム名が「カケフ君のジャンプ天国スピード地獄」に決定しました。

●DOGから発売が予定されていた「ライジン」と「ムーンボールマジック」は書き換え専用ディスクとして発売されます。500円で遊べるウレシイ新作です。

●ソフエルから「軍人将棋」の発売が決定しました。ルールはそのままですが、ユニークなグラフィックで将棋が楽しめそうです。

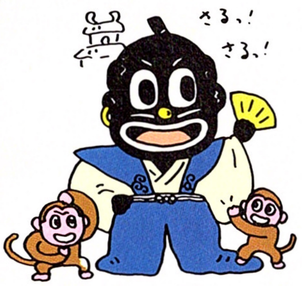
●テクノスジャパンから、「西遊降魔録」というアクションゲームが発売予定となった。キャラクターは、西遊記のおなじみの面々。内容はまだ未定。

●コナミから発売された新作2本。まず、「バイオミラクルぼくってウパ」。このゲームは、スーパーベビー、ウパちゃんが主人公のアクションゲーム。そして、「じゃリン子チエ」。こちらは、マンガで人気のじゃリン子チエをメインキャラに、コナミ初のAVGになる予定とのこと。

calendar 3/18〜4/1

日	内容
3 18 (金)	ファミコン必勝本Vol.7発売 Ⓒナポレオン戦記(アイレム)発売 Ⓒ信長の野望 全国版(光栄)発売 Ⓒファイティングゴルフ(SNK)発売 Ⓒ谷川浩司の将棋指南Ⅱ(ポニーキャニオン)発売
19 (土)	
20 (日)	
21 (月)	
22 (火)	
23 (水)	
24 (木)	
25 (金)	Ⓓ覇悪怒組(バンダイ)発売 Ⓓワードナの森(タイトー)発売
26 (土)	Ⓒゴルゴ13 第一章神々の黄昏(ビック東海)発売
27 (日)	
28 (月)	FS武田信玄必勝ガイド発売 Ⓒ武田信玄(ホットビィ)発売 Ⓒオリュンポスの戦い・愛の伝説(イマジニア)発売
29 (火)	Ⓒ不動明王伝(タイトー) Ⓒビーバップハイスクール(データイースト)発売
30 (水)	
31 (木)	Ⓓアスピック(ボーステック)発売 Ⓒフリートコマンダー(アスキー)発売
4 1 (金)	ファミコン必勝本Vol.8発売

ⒸはカセットⒹはディスクを表わします。3月18日に発売の「ナポレオン戦記」「信長の野望」をかわきりに、シミュレーションゲームが続々と発売されるぞ。その中でも、「武田信玄」の発売日には注目してもらいたい。なんてったってFS「武田信玄必勝ガイド」も、ソフトと同じ日の3月28日発売なのだ。1日が2倍楽しくなるぞ!



レベル99まで育てちゃった人もようやくソフトが買えたって人もみーんなが楽しいドラクエ情報、次号もバッチリです。信長の野望、信玄、政宗も大特集。おまちかねのキャプテン翼も徹底的にレポート!! ビーバップに横浜港殺人事件のQ&Aも役に立つぞ! 期待の次号の発売日は…

4/1 金曜日発売

オールカラー

●定価250円●

編集後記

このあいだ久しぶりにスーパーマリオで遊んでみた。古くなってないところがすごい。なんて感心してたら、この夏ごろにはスーパーマリオ3がでるってニュース!なのだ。(井)

新作ソフトの展示会があるというので大阪に行ってきた。5月発売のゲームの中では、未完成ながらメタファイト(サン電子)が良かった。AGファンは、要チェックだ!!　(ハルク)

春は新展開の季節。私も今号で必本を卒業します。フライデースペシャル通算70号の長いようで短い担当編集。熱く燃えた戦いの日々でした。ではみなさんもお元気で。(目駄松)

暖かくなったね。いつもの調子でシャワーの栓をひねると予想外にお湯が熱くてびっくりするんだよなぁ。でも、心の底でうれしかったりする。春はいいなぁ、冬より。(ヒラ坊)

ひな祭りにホワイトデーと、3月は女の子にとって楽しいことがいっぱいです。私は1日も早くお花見をしたいとそれだけを楽しみにしている毎日です。　(マッキー)

ファミコン必勝本 Vol.7
4月1日号

EDITORS/井上裕務　平林久和　降旗正子　松下光志　三橋文夫
STUFF/レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　イデア　北園政司　辻猛　響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　下山嘉彦　木宮雅徳　遊デザイン室　バグ・チェッカーズ　保坂靖一　PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー　COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000

昭和63年4月1日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 (編集部)03-239-0237 (営業部)東京03-234-4621 大阪06-204-1966 名古屋052-201-4181
印刷所　中日本印刷株式会社
C JICC出版局 1987
雑誌コード 27801-4/1
Printed in Japan


ASCII
ASCII CORPORATION
1977-1987
おかげさまで10周年
ファミコン初、
海戦シミュレーションゲーム
海戦シミュレーションゲーム「フリートコマンダー」がいよいよ登場する。シミュレーションゲームというと"取っつきにくい"と思われがち。しかしこの「フリートコマンダー」は、シミュレーション初体験の君でも充分楽しんでもらえるシミュレーション入門向なのだ。海を舞台にくりひろげられる敵国アルゴン連合国艦隊との戦闘。自国プロトン帝国にはあの戦艦ヤマトやナガト、空母アカギなどの艦隊を持っている。どのように戦術をたてるか。それで戦況が変っていく。勝利を得るのは、君の「頭脳」しだいだ。
PUSH TRIGGER B
YAMATO AF-021
NAGATO AA-971
FUBUKI AB-991
SAGIRI KF-022
イ-16 KA-972
YUUGAO KB-992
AKAGI SA-TEI
KAGA
SOURYU END
SIRANE
ISUZU
YAMATO VS IDAHO
Ⓐプロトン帝国 旗艦ヤマトのデータ Ⓑマップを見ながら戦術を考え、艦隊を移動させる。Ⓒ対戦の経過はアニメーションと数値の変化で表示される。
FLEET COMMANDER
フリートコマンダー
3月下旬発売予定
ご期待ください。
海戦マップと艦隊模型つき
ゲームカセット HSP-10 ■標準小売価格5,500円
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

シュワルツェネッガー

プレデター





「ターミネーター」「コマンドー」そして「バトルランナー」と大ヒットを飛ばし続ける鋼鉄の男、アーノルド・シュワルツェネッガー。彼の1987年のヒット作「プレデター」が強力なアクションゲームになって、ついに新登場!!

新発売

人類最強の男VS超生命体のサバイバル戦争がついに炸裂

2メガROMカセット 商品番号PAC-PL 標準小売価格 ¥5,500



①迫力抜群の「ビッグモード」〈ファミコン初〉

64×64ドットの超デカキャラクターが、縦横無尽に動き回る興奮の戦闘シーン。



②緊迫感あふれる「アクションシーン」

目的はプレデターの全滅。超難解なステージをテクニックと判断力で突破。





③リアルな画面の「スチールグラフィック」〈ファミコン初〉

実写のリアルさそのままのビジュアル。まさに映画を観ている感覚。



株式会社 パック・イン・ビデオ 〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)



ファミコン必勝本
4月1日号
昭和63年4月1日発行 第3巻第7号（通巻44号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部 ☎03（239）0237
定価 250円

雑誌 27801-4/1 ⒸJICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan